

Manual de Aventureros
(Iglesia Adventista del Séptimo Día)

INDICE

EL CLUB DE AVENTUREROS

El mayor tesoro de la iglesia son nuestros niños por lo tanto es imperativo que como iglesia hagamos frente al desafío de proveer un programa para ellos durante sus primeros años formativos. Deseamos establecer hábitos, pensamientos, motivos, disposición y actitudes correctas. El sabio Salomón escribió “Instruye al niño en su camino, y aun cuando fuere viejo no se apartará de él. (Prov. 22:6)”. Esto es más que un cliché – es una formula científica. Esta es la intención al desarrollar el Club de Aventureros.

Filosofía del Club de Aventureros

El Club de Aventureros es un ministerio de la iglesia Adventista del 7º. Día, disponible a todos los niños en edades de 6-9 años, en el cual la iglesia , el hogar y la escuela se han unido para ayudar a los niños a crecer fieles en sabiduría y estatura y en fervor con Dios y los hombres.

El Club de Aventureros se ofrece para ayudar a los padres, para hacer el desarrollo de sus hijos más rico y significativo.

Objetivos DEL CLUB DE AVENTUREROS

El Club de Aventureros provee medios de entretenimiento y creatividad para los niños.

1. Desarrollo de un carácter semejante al de Cristo;
2. Experimentar el gozo y satisfacción de hacer buenas cosas;
3. Expresar su amor por Jesús de forma natural;
4. Aprender bien el arte y pericia en el deporte y fortalecer sus habilidades de llevarse bien con otros
5. Descubrir las habilidades otorgadas por Dios y aprender cómo usarlas para beneficio propio y en servicio a los demás;
6. Descubrir el mundo de Dios.
7. Fomentar su comprensión de lo que fortalece a las familias.
8. Apoyar el desarrollo de los padres para el entrenamiento de sus hijos.

¿Por qué tener un Club de Aventureros?

El programa de los Aventureros fue diseñado por la iglesia para apoyar a los padres en la atención a los niños en la desafiante tarea de desarrollarlos completamente como seguidores de Cristo en el mundo de hoy.

¿Cuál es el curriculum de los Aventureros diseñado para ser realizado?

1. Que los niños puedan, a su propio nivel, confiar sus corazones y vidas a Cristo Jesús.
2. Que los niños obtengan una actitud positiva hacia los beneficios, alegrías y responsabilidades de vivir una vida cristiana.
3. Que los niños puedan adquirir los hábitos, habilidades y conocimientos necesarios para vivir por Jesús hoy.
4. Que los padres y otros primeros educadores lleguen a ser más confiables y efectivos en su papel como colaboradores de Cristo para sus hijos.
5. Que la iglesia acepte su responsabilidad en brindar cuidado a sus jóvenes proveyendo e implementando un planeado curriculum de educación religiosa para esta edad.

Póliza de no discriminación

Es la póliza de la iglesia Adventista del 7º. Día admitir a los niños en todos los derechos, privilegios, programas y actividades que se ofrecen por la iglesia, sin distinción de raza, sexo, impedimento o religión.

Diferencias entre los Conquistadores y los Aventureros

El Club de Aventureros ha sido creado para que los niños puedan tener su propio Club. La programación y planeación para el Club de Aventureros deberá ser sencilla y corta, pero creativa. En varios aspectos el Club de Conquistadores y Aventureros son similares, pero el Club de Aventureros es el único en su forma y debiera mantenerse separado.

Unos de los objetivos del Club de Aventureros es ofrecer una experiencia significativa y emocionante, como la buscan los niños anticipándose a llegar a ser Conquistadores en el futuro.

No es el propósito duplicar todas las experiencias de los Conquistadores; pero ya que se ha visto un Club de Aventureros separado, muchas de las necesidades de los niños de 6-9 años, podrían ser satisfechas de una manera emocionante y llena de gozo y prepararlos para estar listos y gozar completamente la experiencia de los Conquistadores cuando el tiempo llegue.

En muchos casos los padres tienen niños en ambos clubes y posiblemente estén involucrados ellos mismos. Por lo tanto, y tal vez, podría ser necesario que las reuniones del Club de Conquistadores y Aventureros debieran de estar mezclados.

Club de Aventureros y Ministerio Juvenil Adventista

La iglesia provee tres diferentes programas para el desarrollo progresivo de sus jóvenes.

Nivel 1 EL CLUB DE AVENTUREROS – Un Club separado para niños de 6-9 Años (1ero.-4to. Año escolar): El Club tiene su propio uniforme, honores, Insignias y programa de estudios de las clases.

Nivel 2 EL CLUB DE CONQUISTADORES – Un club separado específicamente diseñado para nutrir el desarrollo espiritual, mental, físico y social de los niños de 10 – 15 años de edad. Este club tiene sus propios honores, insignias, clases y uniforme diferente del que usan los miembros del Club de Aventureros.

Nivel 3 LASOCIEDAD DE JOVENES ADVENTISTAS –Para aquellos grupos En la edad de los 16 –30 años.

Estos tres niveles tienen un propósito común en la salvación de nuestros jóvenes. En su desarrollo operación comparten una teología común de ministerio el cual tiene su origen en las Escrituras y ampliado en el espíritu de profecía.

Voto y ley de los Aventureros

VOTO	LEY
Por amor a Jesús siempre haré lo mejor	- Ser puro - Ser leal - Ser bondadoso - Ser respetuoso - Ser atento - Ser útil - Ser alegre - Ser considerado - Ser reverente

ORGANIZACIÓN DEL CLUB DE AVENTUREROS

Como Comenzar un Club

1. **Consulte con el Director JA de la asociación/Misión.**
   Es importante que los padres con niños en las edades de los Aventureros apoyen el plan de iniciar un club de Aventureros. Inmediatamente los padres y otros interesados que han expresado su deseo de formar un club , debieran solicitar consejo del Directo J. A. de la Asociación/ Misión quien es responsable de dirigir todos los clubes del campo.

2. **Presente el plan a la junta de la iglesia.**
   Después de las recomendaciones del Director J. A. de la Asociación/ Misión, los planes debieran presentarse a la Junta Directiva de la iglesia por los miembros locales para la autorización de la organización de un club de Aventureros. El Director J. A. de la Asociación debiera ser invitado a asistir a esa Junta Directiva para apoyar y responder a preguntas sobre la organización.

3. **Informe a la congregación durante el servicio de adoración.**
   Es importante que todos los miembros de la iglesia sean informados sobre el programa y los objetivos del Club de Aventureros y las necesidades de los niños. Debiera presentarse esta información a la iglesia entera, de preferencia en la hora del culto o la Escuela Sabática. Este podría ser el Director J. A. de la Asociación o Unión, el pastor local, un coordinado de área de los Aventureros, alguna otra persona calificada o invitado especial.

4. **Llame a una reunión especial de organización.**
   Una reunión especial, preferiblemente Sábado en la tarde, debería ser programada para reunir a todos aquellos que puedan estar interesados en la organización de un Club de Aventureros. Invite Guías Mayores, padres de niños en edad de Aventureros, todos los maestros de las apropiadas clases de Escuela Sabática, y otros que estén interesados en trabajar con niños. Durante esta

reunión explique los detalles concernientes a la organización de Conquistadores. Unos cuantos Aventureros visitantes de un club vecino podrían demostrar sus logros y exhibir el uniforme. Debe hacerse un llamado a voluntarios para que ayuden en el Club de Aventureros, y debería circularse un cuestionario informativo.

5. **Enseñe lo básico de Aventureros.**
   El curso básico para dirigentes de Aventureros debiera enseñarse al personal del club. Una de las condiciones para el desarrollo exitoso del club de Aventureros es tener un adecuado número de miembros del personal capacitado. Este curso debiera ser presentado por el Director J. A. de la Asociación/ Misión y debiera asistir tantos instructores como sea posible.

6. **Elija un director y subdirectores.**
   Al terminar el curso de capacitación la Junta Directiva de la iglesia debiera tener una lista de quienes están mejor capacitados para dirigir el Club de Aventureros y recomendarlos a la iglesia. Los oficiales del club que son necesarios: director, subdirector y consejeros.

7. **La junta directiva del Club de Aventureros.**
   La junta directiva del Club de Aventureros consiste de los líderes del Club de Aventureros, pastor, coordinador de la Escuela Sabática, maestros de las clases de la escuela de la iglesia, y una madre y un padres. El director de Aventureros preside la junta. Este grupo sienta pólizas mayores de operación, metas y objetivos del club, y elige consejeros e instructores.

8. **Elaborando el programa**
   Este es el paso más importante en todo proceso de organización. Construcción del programa consiste en planeamiento a largo plazo. Debe traerse a luz los objetivos del club sobre un período de meses y años. Las actividades del club deberían ser conforme a estos objetivos. Cada reunión debe ser planeada detalladamente con semanas anticipación. Reconocimiento de las características de los niños guiará a los líderes a dividir el programa anual en tres o cuatro segmentos, cada uno con actividades y objetivos distintivos. Estos segmentos dan flexibilidad al programa anual, permitiendo que nuevas ideas y rasgos sean introducidos de vez en cuando.

9. **Haga un programa para visitas**
   Un programa para visitas es una actividad general de dos o tres semanas antes de la programa de registro. Cada uno de los Aventureros puede invitar a uno de sus amigos especiales de la comunidad a la reunión del club "programa de invitados". El director debería relacionarse con cada invitado. Durante la conversación el director debería preguntar: "¿te gustaría pertenecer a nuestro Club de Aventureros?" Si la respuesta es "si", visite su hogar la siguiente semana y explique el programa completo, mostrando el deseo de trabajar con la familia acerca de sus creencias espirituales o sentimientos. Programas adicionales para invitados puede llevarse a cabo para los padres e hijos no registrados para que asistan y sean motivados a pertenecer.

10. **Haga un programa de registro.**
    A. Envíe cartas a todas las familias con Aventureros con potencia cuatro semanas antes de la noche de inscripciones.
    B. Anuncie el programa de los Aventureros en el boletín de la iglesia, por cartas, pósters, etc.
    C. El secretario solicita y recibe del Director J. A. de la Asociación/ Misión solicitudes de membresía y formas del registro de salud.
    D. Capacite e informe al personal antes de la noche de inscripciones. (El director, los subdirectores, consejeros e instructores forman el personal del club. Debiera ser varias ocasiones cuando el personal se reúne para capacitación. Cada persona debe llegar a familiarizarse con sus responsabilidades y tener una comprensión general de todas las actividades del club. Los miembros del personal debieran asegurar sus uniformes y colocarles las insignias correctamente).
    E. Publicar para las semanas anteriores a la noche de inscripciones:
        1. Boletín de la iglesia.
        2. Atractivo boletín en el boletinero de la iglesia.
        3. A los niños en el programa de Escuela Sabática, en el periodo misionero de la iglesia, cartas de los dirigentes a los padres de los Aventureros en potencia.
        4. Cartas del pastor a los Aventureros en potencia.
        5. Enfatizar el programa en los servicios de la iglesia.
        6. Noche de inscripciones.

1. **Organizar un programa de visitación a los hogares**.
   Los consejeros deben visitar los hogares de cada Aventurero de sus unidades inmediatamente, introduciéndoles él mismo como consejero/ a de los niños.
    1. Si la solicitud de admisión o el registro de salud no ha sido completamente llenado, hágalo con ellos.
    2. Recuerde a la familia el horario del club.
    C. Responda a todas las preguntas concernientes al uniforme, campamentos, programas del club, etc. Antes de despedirse enfatice el hecho de que como consejero usted desea ayudar a los padres en la forma que usted puede.

2. **Celebre un programa de inducción aproximadamente tres semanas después de la noche de inscripciones.**
   Póngase en contacto con el Director J. A. de su Asociación/ Misión para que asista y dirija el programa.

3. **Animar a la comunidad a interesarse por el bienestar de la iglesia.** Una vez que el Club de Aventureros se ha establecido, apele a las familias de la iglesia y la comunidad que no han sido anteriormente interesadas. El director debiera hacerse amigo de cada familia de los Aventureros. Ayude a cada familia no Adventista del Séptimo Día a llegar a relacionarse con el pastor. Estas familias pueden ser invitadas a escuchar lo que la iglesia tiene para ofrecerles. El Club de Aventureros debe ser evangelístico.

4. **Repita los pasos 1-.** En ella planeación del programa cada año.

5. **Primera reunión del club.** Es importante que esta reunión del club sea una de las más divertidas y excitantes, involucrando a cada miembro a las actividades.



Organización de las unidades

Dentro de cada club los niños y las niñas están organizados en unidades de cuatro a ocho Aventureros con un consejero y sus líderes. Todas las actividades se desarrollan en torno a la unidad.

La unidad de Aventurero tiene periodos de participación que son planeados por y para la unidad de Aventurero bajo el liderazgo del capitán de unidad y guiados por su consejero.

Administración

El club de Aventureros ofrece a los miembros adultos de la iglesia una excelente oportunidad para trabajar con sus hijos. Para mejores resultados, el personal debiera incluir a los padres de los Aventureros en la planeación del programa del Club.

Planeación del programa. El personal del Club de Aventureros es responsable de la planeación del programa del Club. El director es el presidente. Sugerencias son bienvenidas de toda fuente.

Presupuesto. El personal de los Aventureros prepara y adopta un presupuesto equilibrado que refleje ingresos y egresos para el programa planeado previo al año de aventuras. Este presupuestó debe ser aprobado por la junta local de la iglesia.

Calendario. El año del Club de los Aventureros consiste en un mínimo de 9 meses o el equivalente a un año escolar. Es apropiado pensar del año de los Aventureros como paralelo al año escolar. Sin embargo, para mejores resultados planee un programa de 12 meses.

Reuniones. Cada reunión del Club debe durar de 1 1/2 a 2 horas. El personal del Club de reúne por lo menos una vez por mes.

Informe Mensual. El director del Club envía un informe con datos y noticias cada mes al director de jóvenes de la Asociación / Misión.

Junta directiva de la iglesia. El director de los Aventureros representa al Club en la junta de la iglesia local.

El Personal del Club. El Personal en el Club de Aventureros, necesita tener un director, uno o más subdirectores, consejeros de unidad e instructores de clases y manualidades.

Uniformes. Los oficiales del Club de Aventureros deben tener sus uniformes completos con las insignias de cargo- director, subdirector, consejero, instructor.

Publicidad. Los miembros de la iglesia deben mantenerse informados en lo concerniente al club de Aventureros por medio de un boletinero, y por el boletín de anuncios de la iglesia, por cartas a las iglesias del distrito, a los miembros de la junta de la iglesia, al personal de actividades laicas, en reuniones de jóvenes y personalmente en sus casas.

Registros. Un registro de los requisitos de las clases de Aventureros cumplidos y la información de las actividades de la unidad deben conservarse en cada unidad o en una libreta de registros de Club. El Secretario del Club conserva un registro permanente de todas las actividades, membresía, trabajo de las clases completados y otras estadísticas esenciales.

Eficiencia. Las actividades del Club y de las unidades son planeadas para hacer de interés a cada Aventurero. Siguiendo el programa planeado se asegura el éxito del programa de los Aventureros. Préstese especial atención al inicio y final de cada reunión y actividad.

Contacto con los Hogares. Cada Hogar presentado en cada unidad debe ser contactado por el consejero, un mínimo de una vez por trimestre.

Finanzas

Cuotas del Club**.** Cada miembro paga una moderada cantidad trimestral o anualmente como un requisito de membresía. Las cuotas no debieran ser causa de privar del privilegio de la membresía, pero cada miembro debiera saber que las cosas que valen la pena cuestan algo.

Contribuciones**.** Amigos y pastores pueden ser persuadidos a contribuir en suplir las necesidades específicas para el programa del Club de Aventureros. Tarjetas de reconocimiento de membresía debieran ofrecerse a cada contribuyente.

Ofrendas y Apropiaciones**.** Una ofrenda o apropiación anual que beneficia al Club debe ser negociada por el director del Club con el pastor y la Junta Directiva de la iglesia y debe ser botada por la Junta de la iglesia.

REQUISITOS PARA SER MIEMBROS DEL CLUB

1. Son elegibles para ser miembros de los clubes de Aventureros los niños de 6-9 años (o estar en los grados del 1-4).
2. Las actividades del club incluyen especialidades, excursiones al campo, reuniones regulares del club. Antes de aceptarlos en el club, los Aventureros deben estar de acuerdo en participar y cooperar en estas actividades.
3. Los miembros deben de asistir con fidelidad. Muchos clubes establecen límites de ausencia y tardanzas y a los Aventureros que no cumplen con estas reglas se les pide salir del club.
4. Los padres de los Aventureros deben de estar de acuerdo con los reglamentos y cooperar con las actividades del club, como se establece en las solicitudes de membresía. En algunas ocasiones se les pedirán cooperaciones de dinero y tiempo para apoyar a sus hijos que son miembros del club.
5. Los Aventureros deben vestir su uniforme completo. Deben venir a las reuniones y a los eventos en los que apoya el club con su uniforme completo, cuando les notifique el director del club.
6. Se espera que los Aventureros obedezcan todos los reglamentos e instrucciones del personal del club.
7. Deben de estar de acuerdo en participar voluntariamente en proyectos de servicio a la comunidad y de compartir su fe en programas de alcance.

8. Los Aventureros deben de aprender y vivir de acuerdo a los principios del voto y la ley de los Aventureros.

REUNIONES DEL PERSONAL PARA LA ORGANIZACION

Planes y Desarrollos de los objetivos del club local de Aventureros

1. Involucrar al Club de Aventureros con los ministerios de educación y alcance.
2. Programar una investidura para el club.
3. programas salidas del club con padres y Aventureros.

4. Programa seminarios de capacitación para padres (puede hacerse en cooperación con el Director de Vida Familiar).
5. Enseñar el curso de estudios para los Aventureros.

Revisar los Objetivos de los Aventureros

Un análisis cuidadoso de los objetivos ayudar al personal en el proceso de planeación que llevará al éxito el trabajo de los Aventureros. Tome tiempo para revisar los objetivos y discutir cada uno en vista de las necesidades del club.

Planes y Revisión del Calendario programado

1. Programa trimestral y anual:
    A. Se recomienda que se tengan de dos a cuatro reuniones por mes.
    B. Se recomienda que el tiempo de las reuniones del club sean de noventa minutos.
2. Actividades de educación y alcance.
3. Excursiones con los Aventureros.
4. Campamentos familiares.
5. Eventos de Asociación/ Misión o distrito.
    A. Seminarios de capacitación a dirigentes de Aventureros y actividades del club de Aventureros para la Asociación/ Misión (pueden ser predeterminados por la Asociación/ Misión).
    B. Día del Aventureros.

Uniforme

Revisar las clases del club de Aventurero y las insignias del uniforme “A” (véase la sección UNIFORME de este manual).

Programa de estudios de los Aventureros

Incorpore el trabajo de las clases de Aventureros (Abejas Industriosas, Rayos de Sol, constructores, y Manos Ayudadoras) en el calendario mensual/ trimestral.

Mantener en mente el programa general

1. La programación del club no debe presionar innecesariamente a las familias, a los miembros del club o personal.
2. No debiera haber una presión indebida a los niños.
3. Mantenga el programa orientado a la familia tanto como sea posible.
4. Se sugiere que los ejercicios y marchas no sean agotadoras debido a la falta de coordinación física dentro de la edad de ese grupo. Si el club no quiere hacer alguna marcha, haga de está una experiencia divertida semejante a un juego con marchas tales como: “Simón dice”.
5. Mantenga el programa dentro del nivel y limitaciones físicas de los niños.

APROBACIÓN / CONSENTIMIENTO DE LOS PADRES/ TUTORES

Como padre entiendo que en el programa de los Aventureros hay muchas actividades en las cuales se incluyen muchas oportunidades para servir, aventuras, entretenimiento y aprendizaje. Apoyaré el programa:

1. Animando a mi Aventurero a tomar parte activa en todas las reuniones y actividades del club.

2. Asistiendo a los eventos a los cuales los padres sean invitados en apoyo de mi Aventurero.

3. Apoyando a los directores del club sirviendo como ayudante cuando sea necesario.

4. No demandando a ningún miembro individual del personal como responsable en el caso de una lesión accidental.

5. Dando mi consentimiento para que, sobre todo mi Aventurero, asista a las actividades de los Aventureros.

____
Firma del padre

______________________________ ______________________________
Dirección de los padres Teléfono del trabajo

Me gustaría unirme al club de Aventureros_________________________________
Nombre del club

Asistiré a las reuniones del club, a los campamentos , a las excursiones, a ala aventura misionera y otras actividades. Estoy de acuerdo en guiarme por los reglamentos del club y el Voto y la Ley de los Aventureros.

Nombre_____________________________ Fecha_________________________

Dirección__________________________________Tel.______________________

Edad _______Grado Escolar _____________Fecha de nacimiento ____/____/____

Escuela______________________________Iglesia__________________________

Nombre de los padres____

Marque las clases que no ha sido investido

___Abejas industriosas. ___Rayos de sol ___Constructor __Manos Ayudadoras

VOTO
Por amor a Jesús
siempre haré lo mejor.

LEY
- Ser obediente
- Ser puro
- Ser leal
- Ser bondadoso
- Ser respetuoso
- Ser atento
- Ser útil
- Ser alegre
- Ser considerado
- Ser reverente.

Yo, _______________________________, deseo unirme al_________________________

Asistiré a las reuniones, actividades, excursiones, y otras actividades. Vestiré con orgullo mi uniforme de Aventurero y obedeceré los reglamentos del club. Seré alegré, honesto, útil y cortés.

____

Firma del Aventurero

Ejemplo: Credencial de membresía del Club

	CREDENCIAL DE MEMBRESÍA Esta certifica que:_____________________________________ Nombre Es un miembro del Club de Aventureros. ____ Nombre del Club Fecha:____

UNIFORMES

El uniforme hace la organización real y visible. Este llega emblemático y representativo de un ideal, una norma. Uno de los medios para establecer una norma y llevar a los miembros de una organización hacia esa norma es a través del uniforme. Este debe estimular lealtad hacia esa norma por la edificación moral y la unión de los miembros en estrecho compañerismo.

Este también apela, a los que no son miembros para unirse. El uniforme llega a ser un autor del espíritu del Club.

El uniforme debe estar invariablemente elegante y limpio. Porque el programa del Club de Aventureros es de valor a cada miembro, el uniforme debe ser adquirido y usado con entusiasmo.

<u>El uniforme debiera ser usado</u>

Es recomendado que aquellos que tengan uniformes lo vistan las siguientes ocasiones:

- En las reuniones del club cuando es aplicable
- En programas especiales (Día del Aventurero, inducción investidura, etc.)
- En servicios de investidura.
- En cualquier reunión pública cuando cualquiera o todos actúan como:
    - Mensajeros

- Ujieres
- Guardias de Honor
- Detalles de primeros auxilios
- Guardianes

Mientras se participa en una actividad misionera, tales como: Recolección, distribución de canastas básicas, ramilletes, investiduras o volantes de la iglesia y grupos de trabajo tales como: grupos de canto y otros.

Tipos de Uniformes

Clase "A" uniforme de gala, para los Aventureros niños y niñas.

NIÑAS Falda azul marino, blusa blanca (manga corta)

NIÑOS Pantalón azul marino, camisa blanca (manga corta)

NIÑOS/NIÑAS Zapatos negros, calcetas azul marino o blancas. (uniformes)

PAÑOLETA La pañoleta de Aventureros es parte del uniforme con su tubo.

BANDA La banda es azul marino y es parte del uniforme.

Clase "A" uniforme para el personal del Club de Aventureros.

MUJERES Uniforme de Guía Mayor (ver manual de Guía Mayor)

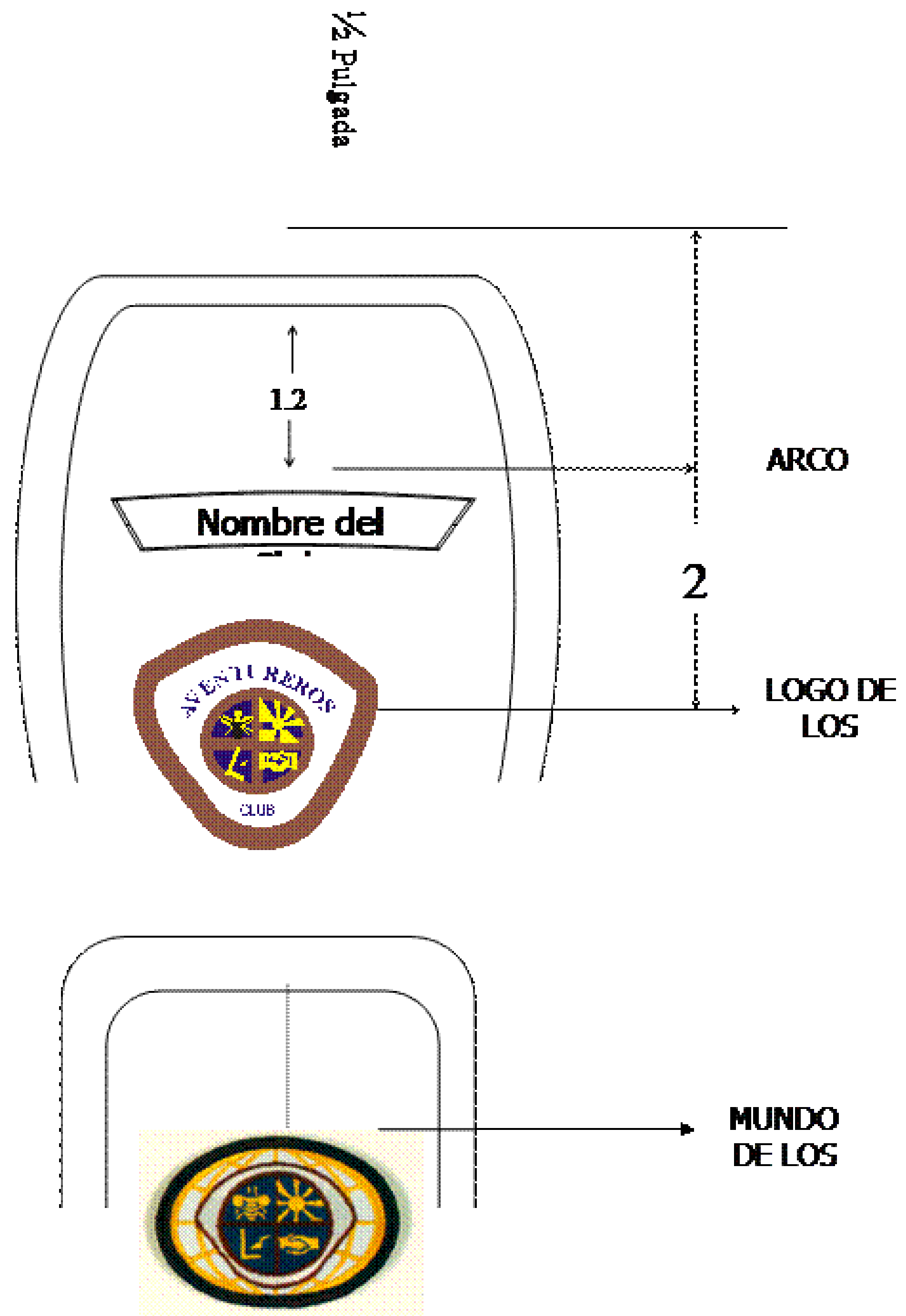
HOMBRES Uniforme de Guía Mayor (ver manual de Guía Mayor)

Uniforme de campo

Clase "B" El uniforme de campo para Aventureros y el personal es una playera y un pantalón jeans azul. Cada club puede crear su propio diseño para el uniforme de campo playeras o sudaderas. Unas pocas sugerencias para playeras son:

- Logo de los Aventureros
- Logo del Club local
- Logo de los Aventureros y del Club local

POSICIONES DE LAS INSIGNIAS



MANGA DERECHA

PERSONAL DEL CLUB DE AVENTUREROS

Cuando se elige el personal para trabajar con los niños, ciertas características debieran tomarse en cuenta. No cualquiera está investido para trabajar con los niños. Hoy,

muchas familias están sostenidas por los dos padres que trabajan y esa responsabilidad hará difícil para algunos padres involucrarse en las actividades del club, aun cuando tengan interés y capacidad.

Cualidades del líder

"Quienes cooperan con el propósito divino impartiendo a los jóvenes el conocimiento de Dios, y moldean el carácter en armonía con El, están haciendo una elevada y noble tarea. El que despierta el deseo de alcanzar el ideal de Dios, presenta una educación que está tan alta como el cielo y tan amplia como el universo" (Educación Pág. 19).

- **Amar a Dios sobre todas las cosas**. Si se eligen deberes cristianos producirán hombres y mujeres cristianos. La vida de los líderes de Aventureros debiera caracterizarse por una vida Cristo-céntrica. El o ella deben moldear lo que él o ella esperan que lleguen a ser los Aventureros.
- **Ame a los niños sinceramente.** El único motivo satisfactorio para servir en el club debiera expresarse más por acción que por palabras. Los Aventureros se dan cuenta, cuando un adulto comparte de buena gana su tiempo, sus energías y compañerismo. Este amor preserva, aun cuando los niños no lo aprecien.
- **Sirve con entusiasmo.** Una vibrante y entusiasta personalidad es de gran valor al líder de los Aventureros. El entusiasmo es contagioso. Los Aventureros rápidamente siguen al líder optimista. Los líderes exitosos enfatizan lo positivo y apoyan el programa con energía.
- **Posee estabilidad emocional.** Un líder tiene que aprender a controlar sus emociones. Un líder necesita disciplina, propia, temperancia, fe y confianza en Dios, y un sentido de responsabilidad. Arranques de un temperamento enfermo, ira , o depresión destruyen la imagen de un líder competente cristiano. Todos somos seres humanos, y algunas veces los lideres reaccionan con ira. Un líder cristiano aprenderá a disculparse y pedir perdón cuando falla en exhibir las normas cristianas. Un líder que puede admitir sus errores es mucho más efectivo que uno que pretende que todo lo hace perfecto.
- **Disfrutar estar al aire libre.** Muchas de las actividades del club de Aventureros se realizan al aire libre. Los dirigentes de los Aventureros debieran disfrutar las actividades al aire libre, tales como acampar y practicar y aprender las actividades requeridas. Los dirigentes necesitan tener alguna cosa nueva para introducir al club y a la unidad.
- **Tiene conocimiento de las características de los niños.** Un dirigente de éxito entiende las características comunes de los niños. Lee libros, hace observaciones y trabaja en armonía con las tendencias prevalecientes.

7. **Aprende una variedad de habilidades.** Un dirigente, es versátil y en diversas formas, tiene siempre algo nuevo para introducir al grupo.

Como cualquier buen maestro, el dirigente debiera conocer y prepararse para las actividades en las cuales dirige a los Aventureros. Los líderes debieran ser capaces de descubrir el gozo de nuevas experiencias en los cursos de capacitación del personal de Aventureros.

8. **Desarrolla actividad para organizar.** Los dirigentes necesitan ser organizados. En primer lugar el dirigentes establecen objetivos y evalúan todos los factores necesarios para alcanzarlos. Después, delega responsabilidades a tantas personas como le sea posible. Finalmente el dirigente coordina para que esta personas lo hagan, les anima y facilita el progreso paso a paso hasta que el objetivo ha sido alcanzado. Esto es organización.
9. **Mantiene buenas relaciones con sus compañeros de trabajo.** Como líder las relaciones personales son extremadamente importantes. Un líder tiene la responsabilidad de velar para que el personal esté feliz y trabajando efectivamente. Los problemas entre el personal trastornan el programa completo. Los dirigentes modelan sus habilidades de buena gente siendo cuidadosos y diplomáticos en el manejo de problemas personales. Un líder debe usar el principio del amor como base para todo lo que hace. Un líder nunca debe mostrar celos o parcialidad al tratar con el personal o con los Aventureros. El trabajo de un líder es facilitar a aquellos que están bajo su supervisión que realicen lo mejor posible su trabajo. El dirigente es responsable de capacitar a los futuros líderes del Club de Aventureros.
10. **Irradia una dignidad de presencia que asegura el orden.** Un dirigente tiene una personalidad imponente. Eso significa que tiene una dignidad que impone respeto, sin recurrir a otros métodos. Un líder debiera también ser afectivo y amistoso, alguien a quien el Aventurero pueda acercarse confiadamente. Un líder necesita equilibrar firmemente con bondad.
11. **Sentido del humor.** Al tratar con los niños es importante el sentido del humor. Usar el humor al manejar la importancia de los Aventureros o al tratar con la irritación o incidentes de fracaso podrían mantener las cosas en perspectiva.
12. **Ser resuelto y creativo.** Un dirigente debe ser capaz de alcanzar un objetivo haciendo a un lado los obstáculos y dificultades. Es resuelto y tiene alternativas y opciones preparadas para emergencias. El dirigente es creativo y resuelto en alcanzar sus objetivos.

Elección del personal

<u>Directores y subdirectores</u>

La Junta de Nombramientos de la iglesia local elige al director del Club de Aventureros quien debe ser un miembro bautizado de preferencia un Guía Mayor-

cuyo interés y habilidades lo clasifiquen para este ministerio. Una vez nombrado el director debiera tomar parte en la Junta de Nombramiento para la elección de subdirectores. El número de subdirectores electos depende del número de Aventureros en el Club.

Secretario y Tesorero.
El director y los subdirectores eligen al Secretario y al Tesorero. Una sola persona podría ocupar ambas responsabilidades si el Club es pequeño. Este cargo debiera ocuparlo el Subdirector u otro miembro del personal.

Capellán.
El personal del Club de Aventureros necesita elegir un capellán – una persona quien tome la responsabilidad de elegir la adoración y los servicios especiales, y quien tome interés personal en el desarrollo espiritual de cada Aventurero y miembro del personal del Club. Este puede ser uno de los subdirectores o el pastor de la iglesia, el pastor asociado, o el pastor juvenil, anciano de la iglesia, etc.

Padres.
El director y los subdirectores recomiendan a un padre y a una madre para que representen el la Junta Ejecutiva a todos los padres de los Aventureros que se registraron

Pastor.
El pastor es un miembro ex oficio de la Junta Ejecutiva del club y debiera asistir, de ser posible a todas las reuniones. El pastor debiera estar presente en las reuniones cuando se menciona el personal, cuando se programan las actividades anuales, y cuando se prepara el presupuesto.

Junta Ejecutiva de los Aventureros.

La Junta Ejecutiva de los Aventureros elige a los miembros de la Junta Directiva de los Aventureros como sigue:

Consejeros. Miembros del personal de los Aventureros que cuida de una unidad de 6 a 8 Aventureros.

Maestros. Individuos clasificados quienes dirijan la enseñanza del trabajo de las clases de los Aventureros.

Instructores Especialistas quienes enseñen las especialidades manualidades y otras áreas electas de estudio.

Miembros de la junta ejecutiva
La Junta Ejecutiva de los Aventureros se reúne regularmente, al final de cada mes, para desarrollar planes a largo o corto alcance. Este grupo debe de desarrollar el

calendario anual de eventos, tratar asuntos mayores de disciplina, elegir el personal de apoyo y preparar el presupuesto anual.

La Junta Ejecutiva del Club de Aventureros incluye a las siguientes personas:

- Director del club (quien preside)
- Subdirector
- Secretario
- Tesorero
- Capellán
- Padres (un padre y una madres)
- Pastor (ex oficio)

<u>Junta Directiva del Club de Aventureros.</u>
La Junta Directiva de los Aventureros se reúne regularmente para dialogar sobre las actividades de cada día, planear eventos específicos tales como campamentos, y otras actividades del club. Este grupo debe reunirse cada semana de preferencia antes o después de las actividades del club para escuchar anuncios que requieren atención inmediata.
La Junta Directiva del Club de Aventureros incluye a las siguientes personas:
Los miembros de la Junta Ejecutiva del Club de Aventureros.

- Consejeros
- Consejeros en capacitación
- Instructores
- Anciano de apoyo a los jóvenes (ex oficio)

Deberes del personal del club de aventureros

<u>Implementación del personal</u>

Los miembros del Personal de los Aventureros se fortalecen mediante el estudio continuo para entender mejor la edad y los métodos de programación de los Aventureros.

Ejemplos: Lectura de libros de la niñez y programación; asistencia para cursos para personal y consejeros para Aventureros dirigidos por el directo J. A. de la Asociación/ Misión.

<u>Curso de capacitación</u>
El manual de los Aventureros está diseñado para ayudar a los líderes adultos a trabajar con los Aventureros. Cada dirigente de Aventurero debe guardarse de este curso.

<u>**Director**</u>

El director del Club de Aventureros es responsable de proveer un programa para que el club alcance los objetivos exitosamente. El director preside las reuniones y concilios del personal. El se mantiene en contacto con el director J. A. de la Asociación/ Misión y le envía los informes como es requerido. El director debe ser una persona que entienda a los niños, trabaje en armonía con el personal lleve responsabilidades, posea anhelos de organizar, que admita nuevas ideas y demuestres iniciativa en implementar esas ideas. Sobre todo, el director debe ser un sincero cristiano Adventista del Séptimo Día, cuya vida demuestre lo que Dios puede hacer.

El director del Club de Aventureros es una persona madura, un buen miembro en regla con las normas de la iglesia. El es un Guía Mayor, o debiera llegar a ser tan pronto como le sea posible, y debe completar el curso para el personal de Aventureros.

El éxito y la moralidad de cualquier club dependen en gran parte del director del club, quien debe ser un ejemplo de espiritualidad, pureza, diligencia, buen deportista, amable, con dominio propio y quien siempre vista el uniforme limpio y completo.

El director del club está vitalmente interesado en los niños y simpatiza y entiende los problemas de esta edad. Su vida demuestra lo que Dios puede hacer en la vida de los niños.

El director está lleno de entusiasmo, lleva responsabilidades, tiene anhelos y acepta nuevas ideas y muestra iniciativa en su Implementación. Es capaz de trabajar bien con el personal y ayuda a los consejeros y maestros en cualquier problema de las unidades y clases.
Los deberes del director son los siguientes:

- Ser miembro de la Junta Directiva de la iglesia.
- Mantenerse en coordinación con el pastor juvenil, anciano de apoyo a los jóvenes e invitados a participar en los programas y eventos
- Mantener comunicación con el director de J. A. de la Asociación/ Misión y enviar los informes requeridos
- Ser presidente de la Junta Ejecutiva de los Aventureros.
- Presidir las Juntas del personal directivo, a menos que un subdirector haya sido asignado para llevar está responsabilidad.

6. Supervisa las actividades del club y llama, y hace los arreglos para cada reunión del club.
7. Planea el programa total para el año y produce un calendario de eventos, el cual es compartido con todo el personal, Aventureros y padres.
8. Es una fuente de ideas para la Junta Ejecutiva y provee sobre todo un programa para el club incluyendo las siguientes actividades:
    - Tiempo y lugares de reuniones.
    - Salidas bimestrales
    - .Excursiones al campo y proyectos de alcance.
    - Investiduras.
    - Finanzas, presupuestos, cuota de membresía/ deudas.
    - Disciplina.

- Hoja de información y boletines

9. Es responsable en las reuniones del personal de la planeación de las reuniones regulares del club, incluyendo las siguientes actividades y asegurándose que varias comisiones y personas sean responsables para su realización:
    - Marchas, ceremonias de apertura y clausura .
    - Adoración
    - Juegos y practicas para la feria.
    - Trabaja en las clases y especialidades de creatividad.
    - Distribución de unidades/ consejero y maestros, y sus deberes.

Subdirectores

Los subdirectores aceptan asignaciones del director y comparten las responsabilidades de la dirección del club. Los subdirectores mantienen registro y reúnen información para los Informes de la Asociación/ Misión. Ellos pueden asumir las responsabilidades de las finanzas, oficina, secretario, capellán. En clubes grandes, un subdirector puede planear actividades de campamento y proyectos de naturaleza, supervisar manualidades y planear eventos especiales.

Debiera de haber dos o más subdirectores de acuerdo a las necesidades

Un subdirector asignado por el director, tomara la responsabilidad de las reuniones del club en ausencia del director. Un gran respeto y consideración debieran mostrar al director y debieran trabajar en armonía con él.

Las siguientes áreas debieran ser supervisadas por los subdirectores:

- Clases de Aventureros.
- Secretaría.
- Tesorería.
- Recreación.
- Actividades al aire libre.
- Especialidades y creatividad.
- Música.
- Naturaleza.
- Capellanía/ adoración.
- Eventos especiales/ eventos bimestrales/ excursiones, etc.
- Actividades de alcance.
- Relaciones públicas.

Secretario del Club

El secretario del club conserva un registro permanente de todas las actividades del club, membresía, trabajos de clases completados, otras estadísticas necesarias.

El secretario debe ser responsable de conservar todos los registros del club y aquellos que fueron guardados por el tesorero. En clubes pequeños el trabajo del secretario y tesorero podrían ser atendidos por la misma persona. Un secretario bien organizado y eficiente puede ser de mucho valor para el programa del club de aventureros.

Los deberes del secretario son:

- Revisar los registros de las unidades y transferirlas a las hojas del registro individual de los Aventureros.
- Registrar todos los puntos y deméritos en la hoja de registro permanente.

3. colocar la lista de los puntos acumulados por unidades en el boletinero al final de cada mes.
4. Llenar los informes de la Asociación/ Misión y enviarlos por correo antes del 10 de cada mes.
5. Mantener informado al director de los logros del club en el planes de registro de la Asociación/ Misión.
6. Notificar al director si un Aventurero se ausenta habitualmente “especialmente sin excusa” o si es negligente al vestir el uniforme.
7. Ser responsable de mantener un boletín atractivo en el boletinero el club debe ser cambiado frecuentemente.
8. Ordenar a la Asociación / Misión todos los registros de las clases y otras insignias cada vez que sea necesario.
9. Cuidar de la correspondencia y enviar cartas por el director si es necesario.
10. Ser responsable de libros y conservar un archivo de todos los libros y revistas prestados a los miembros del personal y Aventureros.

Tesorero del Club

El tesorero del club debe ser elegido de entre los miembros del personal. Es importante que el tesorero trabaje en armonía con el director y el tesoro de la iglesia, manteniendo a ambos bien informados sobre los gastos y fondos disponibles. En clubes pequeños los deberes del tesorero y secretario deberían ser encargados a la misma persona, sin embargo un programa más eficiente puede ser realizado si estos cargos están separados. El tesorero debe ser un individuo que entienda el manejo de los fondos del club con exactitud. Sería ideal si el tesorero electo fuera una persona con experiencia en contabilidad.
Un tesorero concientizado y digno de confianza puede ayudar a usar sabiamente los fondos del club de Aventureros. El puede mantener informada a la Junta de la iglesia sobre los ingresos y egresos y también de las necesidades del club de Aventureros. En respuesta de esto se garantiza una favorable respuesta por parte de la iglesia en caso de necesidad.

Los deberes del tesorero son:

1. Recoger y registrar todos los ingresos, tales como cuotas de membresía, deudas, ofrendas, donativos, recaudación de fondos, salidas al campo y excursiones, etc.

2. Transferir los dineros al tesorero de la iglesia para mantenerlos en reservas.
3. Mantener al corriente las hojas de ingreso- egreso, registrando todos los ingresos - egresos, describiendo brevemente cada cosa y registrando la fecha.
4. Guardar todos los recibos, cobros y facturas asociados con los gastos y archivados por mes en sobres o fólderes.
5. Tener un libro de registro y todos os recibos, documentos y facturas listos para una auditoria o presentar al director, tesorero de la iglesia, Junta Ejecutiva de los Aventureros y Junta Directiva cuando lo requieran.
6. Distribuir los fondos como se indique por la Junta Ejecutiva a través del director o de la persona que haya sido asignada o autorizada y estar seguro que todas las cuentas estén al día.
7. Retirar fondos para gastos menores de los fondos de reservas de los Aventureros custodiados por el tesorero de la iglesia.
8. Estar disponible para recolectar fondos en proyectos de recolección y mantener un registro de los fondos recibidos.
9. Mantener un registro de fondos y artículos otorgados a los Aventureros y mantener una señal de los artículos y/o fondos regresados.
10. Recibir fondos para uniformes y equipo y pagar facturas, o pedir al tesorero de la iglesia que las pague él.
11. Esté seguro que todos quienes piden fondos tengan una factura o recibo de pago que pueda ser archivado para conservar registros.

Capellán del Club

El capellán juega un papel muy importante dentro del club para llevar adelante y proveer de oportunidades para el desarrollo espiritual entre Aventureros y el personal. El capellán debiera ser un miembro bautizado de la iglesia Adventista del Séptimo Día y tener buena y regulada asistencia donde el club es organizado. El capellán debiera ser el subdirector, o un miembro del club, o el pastor de la iglesia o el asociado para jóvenes o un anciano de la iglesia. El capellán debe tener capacidad para organizar y desarrollar efectivamente las actividades espirituales del club.
Los deberes del capellán son:

1. Vestir el uniforme.
2. Aconsejar a trabajar en unión con el director en la preparación de las actividades espirituales.
3. Coordinar períodos para devocionales, predicación y periodos de oración.
4. organizar y llevar adelante un proyecto misionero de alcance.
5. Seleccionar individuos para que oren en las reuniones y actividades del club.

6. Hacer arreglos para los devocionales, actividades de Escuela Sabática, servicios de adoración en sábado, y programas en la tarde en campamentos y otras salidas.
7. Trabajar en unidad con el pastor y el director para organizar en el día anual de los Aventureros, servicios de investidura y ceremonias de introducción.
8. Actuar especialmente como un consejero espiritual en unidad con los consejeros de unidad.
9. Conocer a cada Aventurero y miembro del personal del club y, animales en su relación con el señor.
10. Mostrar equilibrio en la experiencia cristiana participando de vez en cuando en las actividades seculares del club.

Consejero de la Unidad

El consejero es el director del club de Aventureros. El consejero ocupa una posición clave en el club, él tiene que estar en contacto muy estrecho con los Aventureros y sus familias en sus hogares.

El consejero del Aventurero es un miembro clave del personal. Es asignado a una unidad de 4-8 miembros, un consejero varón para niños y una dama para las niñas. El consejero llega a identificarse con cada miembro y está presente con su unidad en todas las actividades. El consejero conoce a los padres y las condiciones de cada miembro de su unidad en sus hogares y habla a los miembros de su unidad sobre problemas sociales, espirituales. La amistad del consejero con los Aventureros puede ser muy significativa durante este periodo de sus vidas.

El consejero está presente en cada reunión del club y en las actividades, planes y en cualquier evento de la unidad autorizado por el personal. El consejero es responsable no solo por la unidad sino también por el desarrollo de un liderazgo profesional de los consejeros en capacitación quienes trabajan con él.

Los consejeros deben de ser elegidos de entre los miembros bautizados de la iglesia donde el club se organiza. Deben ser convertidos y debiera ampliar sus conocimientos en las artes manuales y naturaleza y debiera y ayudar a ampliar el conocimiento de los miembros de su unidad. Ellos debieran dar un buen ejemplo en actitud y conducta.

Los consejeros deben de ser elegidos de entre los miembros bautizados de la iglesia donde el club se organiza. Deben ser convertidos y debieran ampliar sus conocimientos en las artes manuales y naturaleza y debiera ayudar el conocimiento de los miembros de su unidad. Ellos debieran dar un ejemplo en actitud y conducta.

Los consejeros deben de estar siempre con sus Aventureros cuando están funcionando como una unidad. Durante la ejecución de las clases o periodos de manualidades las unidades pueden estar dispersas formando varios grupos, y en ese tiempo los Aventura están bajo la supervisión de los instructores o maestros de las clases.

Los consejeros deben llegar a identificarse bien con los miembros de su unidad. Debieran participar con ellos en todas las actividades y ganar su confianza. Debieran llegar a identificarse con sus padres y las condiciones de sus hogares. Los consejeros planean ocasionalmente actividades fuera de los períodos del club con los miembros de su unidad, pero sólo cuando tienen la autoridad del director del club.
Los consejeros defienden las normas y principios del club en todo tiempo. Ellos trabajan junto con los oficiales del club y ofrecer la ayuda cuando se requiere.

Los deberes de un consejero son:

1. Tomar el cargo y dirigir/ enseñar a una unidad o clase, trabajando y permaneciendo con los Aventureros durante todos los programas.
2. Animar, enseñar y supervisar el trabajo de las clases para una investidura exitosa de sus miembros.
3. Poner el buen ejemplo en pureza, asistencia y el uso del uniforme. Ser ejemplo en conducta cristiana.
4. Marchar y hacer ejercicio con su unidad.
5. Desarrollar comprensión y compañerismo.
6. Ayudar a los miembros en cualquier problema y mantener a los directivos informados.
7. Animar a los miembros a participar en todas las actividades.
8. Participar en campamentos, preparando todos los detalles con los subdirectores y miembros.
9. Asistir a las reuniones del personal directivo.
10. Notificar al director con anticipación si le es posible asistir a las reuniones.

Instructor

Las responsabilidades del instructor es enseñar una clase específica y reflejar los ideales cristianos Adventistas del Séptimo Día en lo que está enseñando.

El instructor enseña habilidades específicas o proyectos tales como Biblia, desarrollo personal, habilidades al aire libre, especialidades y manualidades.

Ellos deben ser elegidos dentro del mismo personal del club o de especialistas en la comunidad de la iglesia, quienes estén mejor capacitados para enseñar algunas clases específicas. Estos instructores podrían ser o no miembros de la iglesia. Ellos debieran ser considerados como auxiliares del personal y no necesariamente estar en cada reunión del club.

Los instructores debieran estudiar cuidadosamente el curriculum de las clases de las clases y requisitos de los proyectos, especialidades y manualidades que han de ser enseñados antes de introducirlas a los aventureros. Un instructor debe trabajar en estrecha cooperación con el coordinador de las clases de aventureros o el coordinador

de especialidades /manualidades para asegurar que todos los requisitos han sido cubiertos a fin de que los aventureros puedan ser investidos.

Coordinador de área / distrito

La Asociación /Misión podría estar dividida en áreas geográficas con un coordinador de Aventureros por área / distrito sirviendo en cada área. Las siguientes clasificaciones, procedimientos y deberes son para guiar en la selección de una persona que ocupe este puesto y le sirva de guía a la persona electa. El coordinador para que tenga autoridad debe ser aprobado por la junta de la Asociación / Misión.

Clasificaciones

1. Sea un guía mayor investido, que haya completado la especialidad de Liderazgo de los Conquistadores.
2. Tenga al menos 5 años de experiencia en los Aventureros /Conquistadores incluyendo 3 años de responsabilidad en la directiva.
3. Viva cerca del área donde servirá.
4. Preferentemente que no tenga otras responsabilidades en los clubes de Aventureros/ conquistadores.
5. Cualquier excepción a las clasificaciones debe ser aprobado por los directores de los clubes de Aventureros involucrados y el director J. A. de la Asociación/ Misión.

Elección

1. El tiempo de duración en el cargo lo establecen el director J. A. de la Asociación/ Misión, la junta directiva y los clubes de Aventureros del área.
2. La recomendación de cada club debe ser representada por el director del club a la Asociación/ Misión al Departamento de Ministerio Juvenil con 30 días de anticipación a la elección. La recomendación del club local, esta formada del personal del club local, con el director del club actuando presidente de la comisión y representativo.
3. La comisión de nombramiento está formada por los directores de clubes del área y el director de Aventureros de la Asociación/ Misión, el cual funge como presidente. Se reúnen y eligen al coordinador de área/ distrito de los Aventureros por cada área.
4. El nombre electo del coordinador de área /distrito de los Aventureros debe ser sometido a la Junta de la Asociación/ Misión para su aprobación.
5. El nuevo coordinador de área/ distrito asume sus responsabilidades inmediatamente después de su aprobación de la Junta Directiva de la Asociación/ Misión.

Deberes del Coordinador

La Junta Directiva de la Asociación/ Misión autoriza al coordinador para servir en las siguientes funciones:

1. Estar en disposición para dar apoyo al pastor local y a los directores del club en promoción y apoyo local, en los acuerdos de los programas de los Aventureros de la Unión y División.
2. Visitar cada club en el área geográfica con frecuencia, llegando a familiarizarse con los programas de los clubes.
3. Asistir a las reuniones de los Coordinadores de áreas/ distritos para apoyar en la planeación de actividades de la Asociación/ Misión para el bienestar de todo el programa de los Aventureros. Estas reuniones debieran ser trimestrales.
4. Apoyar a los dirigentes de los ministerios de la iglesia de la Asociación/ Misión, en cursos de entrenamientos, investiduras y otras actividades de la Asociación/ Misión para los Aventureros.

Otras funciones requeridas por los clubes locales y/ o pastores podrían ser las siguientes:

1. Apoyar a los clubes locales en actividades tales como: Día de los Aventureros, programas, investiduras, inducciones e inspecciones.
2. Ayudando a las iglesias que no tienen club de Aventureros a iniciar uno.
3. Promoviendo y dirigiendo actividades de área tales como: campamentos, eventos atléticos, cursos de capacitación a líderes y reuniones de dirigentes.

Actividades opcionales para el coordinador, incluirán los siguientes:

1. Promover la participación en actividades en la comunidad tales como desfiles, y ferias.
2. Promover y dirigir proyectos misioneros en el área.
3. Cualquier otra actividad decidida por los directores de los clubes locales en un área dada.

Presidentes de los coordinadores de área/ distrito.

El Director J. A. de la Asociación/ Misión preside las reuniones de los coordinadores de área/ distrito.
Un vicepresidente podría ser elegido de entre y por los coordinadores de área/ distrito de los Aventureros.

Deberes del Vicepresidente

En ausencia del presidente, el vicepresidente preside las reuniones de los coordinadores e informa al presidente las decisiones tomadas en cada reunión.

En una emergencia y en una ausencia del presidente, el vicepresidente tiene la responsabilidad de organizar a los coordinadores para asegurar la continuidad del programa de los Aventureros.

DIRECTRICES Y METODOS EN LA PROGRAMACION

Filosofía de la programación

El programa ideal desarrollará obediencia y responsabilidad a través de las avenidas de lo físico, social, mental y lo espiritual enseñadas por la experiencia y en el programa de estudios de las clases de los Aventureros.

Físico

1. Habilidades domesticas o tareas: Tender su cama, barrer lavar la loza, limpiar las ventanas, trabajar en el jardín, lavar la ropa, planchar, pasar la aspiradora, poner la mesa, aprender a cocinar, etc.
2. Enseñar y practicar habilidades domésticas en las reuniones del club para desarrollar habilidades.
3. Relevos: Usando habilidades domésticas en participación del grupo.
4. Juegos: Usando habilidades domésticas en participación en grupo.
5. Excursiones: A parques, zoológicos, establos de caballos, estación de policía, etc. Tener tantos miembros de la familia participando como sea posible.
6. fiestas familiares.
7. Manualidades para conservar la habilidad física de los niños para que desarrollen un trabajo limpio y cuidadoso (Calidad más que cantidad).

Mental

1. Realizaciones: Conservando la sencillez, no compitiendo y no recargando la mente
2. Naturaleza: Detenerse, mirar, escuchar y descubrir. Enseñar menos, experimentar más.

Social

1. Participar: Ayudando a los niños a tomar su turno en las actividades, y poner de su lado los juguetes, alimentos, etc.
2. Juegos: Use juegos que enseñen cómo ser un buen perdedor o ganador y cómo seguir adelante con la gente.
3. Cortesía: Anime a los actos de cortesía cada día (conserve registros personales).

Espiritual

1. Concursos.
2. Gemas de memoria.

3. Historias
4. Cantos
5. Involucrar a los niños y las familias

Alcance

1. Visitas a orfanatos
2. Adoptando abuelitos
3. Enseñando como hacer y escribir notas de “gratitud”, “te amo” y tarjetas para los días especiales
4. Proyectos de servicio a la comunidad.

Campamentos

Los campamentos estimulan al club, pero es preferible que éstos sean una experiencia de campamentos de familia

PLANEANDO EL PROGRAMA

El consejo de Elena White a los administradores de la iglesia también puede ser aplicado a los dirigentes de los Aventureros. “Aquí es necesario mucha más responsabilidad, mucho más pensamiento y planeación, mucho más poder mental en el trabajo ofrecido al Maestro” (Testimonio para los Ministros, Pág. 498 inglés):

“La obra de Dios es perfecta como un todo, porque está es perfecta en cada parte por pequeña que sea..... Si nosotros deseamos ser perfectos, como nuestro padre que está en los cielos es perfecto, debemos ser fieles en las cosas pequeñas. Todo lo que es digno de hacerse es digno de hacerse bien” Mensaje para los Jóvenes Págs. 144 y 145).

“Dirigir la vida de los Jóvenes hacia la vida eterna es la obra más importante confiada a los hombres”. Ustedes tienen en sus manos esa responsabilidad, por eso planeen sus programas bien. Elaboren programas equilibrados con énfasis en lo espiritual, físico, mental y social.

Un plan necesita ser delineado y seguirse con cuidado. Una buena programación es uno de los más importantes factores en la dirección exitosa de un club de Aventureros. Un programa con objetivos amplios debiera primeramente ser desarrollado para un año, después para un trimestre y después para reuniones cada semana o dos veces al mes.

El personal del club de Aventureros es responsable por la planeación del programa. El director preside la reunión de planeación. De todos lados deberían de venir ideas y sugerencias. Es normal planear el año de los Aventureros paralelo al ciclo escolar.

Al establecer un programa el personal debiera considerar lo siguiente:

1. ¿Qué esperan los dirigentes alcanzar en el futuro? (objetivos)

2. ¿Qué es lo que los mismos Aventureros quieren hacer?
3. Eventos tales como el Día Aventurero, días de fiesta, vacaciones, ceremonias de investidura, ceremonias de inducción, campamentos y campamentos de verano.
4. Sorpresas, variedad, acción, logros y recreación.
5. Constancia y avance progresivo en las clases de los Aventureros.
6. Programas para los Aventureros organizados por la Asociación/ Misión (manteniendo contacto con el director J. A. de la Asociación/ Misión).
7. Un tema especifico para enfocar la planeación trimestral o anual. Cualquiera sea el tema, haga lo posible de crear felicidad y aventura cristiana.
8. Un programa equilibrado en la educación del carácter, proyectos de servicio, desarrollo de habilidades en campamentos, naturaleza, manualidades, salud y seguridad.
9. Un programa diseñado que encaje en las condiciones particulares y necesarias de ese club.

Filosofía de las clases del club de aventureros

"Los niños han de ser preparados para llegar a ser misioneros; debe ayudarles a comprender distintamente lo que tiene que hacer para ser salvos" (consejo para los Maestros, Pág.160). y la mejor preparación "Es el desarrollo armonioso de las facultades físicas, mentales y espirituales. Prepare al estudiante para el gozo de servir en este mundo y para un gozo superior proporcionado por un servicio más amplio en el mundo venidero". (La Educación Pág. 11).

"Puesto que tanto los hombres como las mujeres tienen una parte en la funcionalidad del hogar, tanto los niños como las niñas deberían obtener un conocimiento de los deberes domésticos. El tender la cama, ordenar una pieza, lavar la loza, preparar una comida, lavar y remendar la ropa, constituyen una educación que no tiene por qué hacer menos varonil a ningún niño; lo hará más feliz y más útil. Y si las niñas, a su vez pudiesen aprender a enjaezar y guiar un caballo, manejar el serrucho y el martillo, lo mismo que el rastrillo, y la azada, estarían mejor preparadas para hacer frente a las emergencias de la vida". (La Educación Págs.212 y 213).

Fue el estudio de estas y de otras citas similares que las clases de los Aventureros – Abejas, Rayos de sol, Constructores y Manos Ayudadoras- fueron desarrolladas, y todos los requisitos para estás clases están basadas en esta instrucción. Ellas incluyen el estudio de la Biblia y la naturaleza, el aprender el uso y ayuda sobre las cosas del hogar, las actividades al aire libre, primeros auxilios, higiene personal y del hogar, condición física y el servicio a otros.

El Club de Aventureros, la iglesia, la escuela y el hogar trabajan unidos para ayudar a los Aventureros a completar los requisitos de estás clases. El club es responsable de enseñar el trabajo en unión con otros organismos que trabajan con estos grupos y

cooperar estos esfuerzos. Los padres debieran estar involucrados directamente para asegurar que los requisitos en el hogar sean realizados cuando se requieren.

COMO ENSEÑAR UNA CLASE DE LOS AVENTUREROS

1. **Comience con una buena planeación**. Establezca una guía anual. Conozca de cuánto tiempo se dispone para completar los requisitos.

2. **Conocer los requisitos**. Entender los requisitos en los cuales se va a trabajar y cómo estos se relacionan con los objetivos del programa total de los Aventureros.

3. **Considerar a los niños**. Investigar qué información y experiencias necesitan los niños para completa los requisitos ¿En que estarán interesados?.

4. **Invitar a los padres**. Permita que los padres conozcan y estén familiarizados con los requisitos y cómo ellos pueden ayudarles.

5. **Bosqueje su clase**. Cuando usted se prepara para ayudar a los niños a completar los requisitos de los Aventureros a ese nivel, sería de grande ayuda hacer sobre todo un horario. Esto le ayudara para decidir cuánto tiempo podría dedicar en cada registro para poder completar todo lo que se refiera a ese nivel dentro del año. Revisar de cuanto tiempo se dispone para completar los requisitos. Planee que información y habilidades presentará en cada periodo. (Usualmente el tiempo de las clases de los Aventureros es de 30 minutos, con unos pocos minutos para dar información y el resto del tiempo dedicado al aprendizaje activo).

6. **Planee el periodo de Clase**.

   A. Capte la atención. Despierte el interés de los niños en la información presentando un objeto interesante, una demostración, o resolviendo un problema. Muéstreles como esto tendría significado para sus vidas (2 minutos).
   B. Presente información. Presentar la información necesaria en una forma interesante. Usando una variedad de métodos tales como ayudas visuales, cuadros, filminas, historias, objetos especiales, o visitantes, discusiones, demostraciones, etc. (5 minutos).
   C. Práctica. Usar una variedad de actividades, dramatizaciones y experiencias artísticas para hacer el aprendizaje exitoso y entendido para los niños (20 minutos).
   D. Aplicarlas a la vida. Ayudar a los niños a aplicar lo que han aprendido en las cosas que hacen cada día. (3 minutos).

E. Evaluar. Revisar para ver si cada niño ha completado los requisitos y ha evaluado sus objetivos. Solicitar participación y mejoramiento más bien que perfeccione.

A. **Reúna recursos**. Reúna la información, herramientas, libros y materiales audio-visuales que usted necesita para hacer las actividades emocionantes y prácticas. Use este manual como libro de consultas.

B. **Enseñando las clases**. Su entusiasmo por los objetivos y por Cristo Jesús es lo que la harán diferente en la vida de los niños. "El enseñaba de tal manera que se sentía completamente identificado con sus intereses y alegrías. Su instrucción era directa, sus ilustraciones eran apropiadas, sus palabras eran simpáticas y alegres, sus oyentes quedaban encantados". (Ministry of Healing, p. 24).

3. **Evalúe la clase**. Después de la clase pregúntese: "¿Este periodo de clases ayudó a los niños a amar y vivir por Jesús?" ¿Cómo podría haberlo hecho mejor? Permita que los niños le digan cómo les gustaría la actividad.

VISTA PANORÁMICA DE LAS CLASES DE AVENTUREROS

El programa de estudio de los Aventureros se enfoca sobre los cuatro aspectos del mundo de los niños los cuales se presentan abajo. Cada una de estas áreas se divide posteriormente en tres componentes separados. Los objetivos y conceptos para ser cubiertos también se enlistan en esta página.

AREAS	EL OBJETIVO DE CADA ÁREA	COMPONENTES MAYORES DE CADA ÁREA	CONCEPTOS INCLUIDOS EN CADA COMPONENTE
BÁSICO	Estar seguros de que los niños tengan el trasfondo necesario para recibir el máximo beneficio del programa de los Aventureros	I. Responsabilidad II. Refuerzo	I. Comisiones para los objetivos comunes del grupo. II. Introducción y repaso de los conceptos de los Aventureros por medio de la lectura.
MI DIOS	Facilitar el desarrollo de una creciente y fructífera relación entre el niño y Jesucristo	I. Su plan para salvarme II. Su mensaje para mí III. Su poder en mi vida	I. Amor de Dios, pecado y perdón, conversión, obediencia. II. Versículos de memoria, libros bíblicos, usando y confiando en la Biblia. III. Oración, estudio bíblico, testificación, viviendo por Cristo.
YO MISMO	Aumentar el cuidado por los niños y apreciación por las individualidades que Dios creó en ellos.	I. Soy especial II. Yo puedo hacer decisiones inteligentes III. Puedo cuidar mi cuerpo	I. Singularidad y valor de cada persona, responsabilidad para el servicio y talentos. II. Sentimientos, valores, hacer decisiones. III. Salud, condición, Anatomía, temperancia y sexualidad.
MI FAMILIA	Habilitar a los niños para ser miembros felices y productivos de las familias que Dios les dio.	I. Yo tengo una familia II. Las familias cuidan unas de otras. III. Mi familia me ayuda a cuidarme a mi mismo	I. Lo singular de las familias, cambios familiares, roles y responsabilidades. II. Autoridad y respecto, apreciación y actividades familiares. III. Seguridad, mayordomía, habilidades domésticas y al aire libre.
MI MUNDO	Capacitar a los niños para enfrentar el mundo de Dios con confianza y compasión	I. El mundo de amigos II. El mundo de otras personas III. El mundo de la naturaleza.	I. Habilidades sociales, cortesía, prejuicio, presión de padres. II. Sirviendo a la iglesia, comunidad, nación, mundo. III. Dios, la naturaleza, estudio de la naturaleza, recreación en la naturaleza, preocupación por el ambiente.

REQUISITOS BÁSICOS

ABEJAS INDUSTRIOSAS 6 AÑOS	RAYOS DE SOL 7 AÑOS		CONSTRUCTORES 8 AÑOS	MANOS AYUDADORAS 9 AÑOS
I. **RESPONSABILIDAD**				
Repetir de memoria y aceptar el Voto del Aventurero	Repetir de memoria y aceptar la Ley del Aventurero		Repetir de memoria el Voto y la Ley de los Aventureros Explicar el Voto	Repetir de memoria el Voto y la Ley de los Aventureros Explicar la Ley
II. **REFUERZO**				
Obtener el certificado de lectura de Abejas Industriosa.	Obtener el certificado de lectura de Rayos de Sol.	Obtener el certificado de lectura de Constructores.		Obtener el certificado de lectura de Manos Ayudadoras

REQUISITOS BÁSICOS OBJETIVOS

R E S P O N S A B I L I D A D E S

Al completar los requisitos de los Aventureros los niños podrán:

Conocer: El significado y propósito del Voto y la Ley de los Aventureros.

Experimentar: Un sentido de determinación para hacer del Voto y la Ley una parte de sus vidas; y

Actuar: Viviendo por estos principios

R E F O R Z A R

Al completar los requisitos de los Aventureros los niños podrán:

Conocer: Y entender más sobre su Dios, ellos mismos, sus familias, y su mundo;

Experimentar: El valor y el gozo de la lectura; y

Actuar: Continuando el uso de los libros para el conocimiento y placer.

MI DIOS - REQUISITOS

ABEJAS INDUSTRIOSAS	RAYOS DE [illegible]	[illegible]	MANOS AYUDADORAS
I. SU PLAN PARA SALVARME			
A. Crear un cuadro histórico que muestre el orden en el cual estos eventos tomaron lugar: - Creación - Pecado e inicio del pecado - Jesús cuida de mí hoy - Jesús viene otra vez - Cielo - O las historias Bíblicas que estás estudiando en tu salón de clase o Esc. Sabática. **B.** Dibujar un cuadro o hablar sobre una de las historias anteriores y mostrarle a alguien cuánto cuida Jesús de ti.	**A.** Crear un cuadro histórico que muestre a Jesús: - Nacimiento - Vida - Muerte - Resurrección - O las historias Bíblicas que estás estudiando en tu salón de clases o Esc. Sabática **B.** Hacer un mural o hablar sobre una de las historias anteriores mostrando a alguien el gozo de haber sido salvado por Jesús.	**A.** Crear un cuadro histórico que muestre el orden en el cual estos eventos tomaron lugar: - Pablo - Martín Lutero - Elena White - Tú mismo - O las historias Bíblicas que estás estudiando en tu salón de clases o Esc. Sabática **B.** Planear un centro o una historia para el periódico sobre una de las historias anteriores para mostrar a alguien cómo darle nuestra vida a Jesús	**A.** Crear un cuadro histórico que mues[illegible] orden en el cual estas historias tuvi[illegible] lugar. - Noé - Abraham - Moisés - David - Daniel - O de las historias de la Biblia que e[illegible] estudiando en tu salón de clases o [illegible] Sabática. **B.** Hacer un diorama , poema o canto [illegible] de ls historias anteriores y mostrarle [illegible] alguien cómo vivir para Dios
II. SE MENSAJE PARA MI			
Obtener la insignia de especialidad de Aventureros Biblia I	**A.** Memorizar y explicar dos pasajes bíblicos sobre siendo esclavos por Jesús. - Mateo 22:37-39 - 1 Juan 1:9 - Isaías 1:18 - Romanos 6:23 **B.** Nombre las dos partes mayores de la Biblia y cuatro evangelios. Obtenga la insignia de especialidad de Aventureros Amigos de Jesús.	Obtener la insignia de especialidad de Aventureros Biblia I	**A.** Encontrar, memorizar y explicar tre[illegible] de la Biblia sobre viviendo para Cris[illegible] - Exodo 20:11-17 - Filipenses 2:13 - Filipenses 4:13 - 1 Juan 2:1,2 - Judas 24 **B.** Repetir los libros del Antiguo Testa[illegible]
III. SU PODER EN MI VIDA			
A. Emplear un tiempo regular en quietud con Jesús para hablar con Él y aprender sobre Él. **B.** Preguntarle a tres personas por qué oran ellos.	**A.** Emplear un tiempo regular en quietud con Jesús para hablar con Él y aprender de Él. **B.** Preguntarle a tres personas por qué oran ellos.	**A.** Emplear un tiempo regular en quietud con Jesús para hablar con Él y aprender de Él. **B.** Preguntarle a tres personas por qué oran ellos.	**A.** Emplear un tiempo regular en quiet[illegible] Jesús para hablar con Él y aprender[illegible] **B.** Trabajar con un adulto para elegir u[illegible] en tu vida en la cual te gustaría trab[illegible] Con la ayuda de Jesús, orar, planea[illegible] trabajar juntos para alcanzar tu blan[illegible]

MI DIOS OBJETIVOS

SU PLAN PARA SALVARNOS

Al completar los requisitos de los Aventureros los niños podrán:

Conocer: El amplio delineamiento del plan de salvación de Dios y cómo experimentar este don personalmente;

Experimentar: La seguridad del amor y salvación de Dios el cual produce gozosa alabanza y una fuerte determinación de vivir para Él.

Actuar: Aceptando el don de Jesucristo del perdón y nueva vida.

SU MENSAJE A NOSOTROS

Al completar los requisitos de los Aventureros los niños podrán:

Conocer: Como aprender del amor de Dios y su plan para nosotros por medio de la historia y de la Biblia.

Experimentar: El deseo y confianza de estar más en comunión con Dios a través del estudio de la Biblia;

Actuar: Estudiando la Biblia regularmente, tranquilamente y con entendimiento

SU PODER EN NUESTRAS VIDAS

Al completar los requisitos de los Aventureros los niños podrán:

Conocer: Como construir una creciente relación con Dios

Experimentar: El gozo que viene de vivir por Él, y una determinación de perseverar; y

Actuar: Por el empleo de un tiempo en quietud con Dios y crecer más a semejanza de Él cada día.

YO MISMO - REQUISITOS

ABEJAS INDUSTRIOSAS	RAYOS DE SOL	CONSTRUCTORES	MANOS AYUDADORAS
I. SOY ESPECIAL			
Hacer un folleto que muestre las diferentes personas que te cuidan como Jesús	Haga un rastreo de usted mismo. Decórelo con fotos y palabras las cuales digan buenas cosas sobre ti.	Poner junto a un álbum de recortes, póster o colección mostrando algunas cosas que pueda hacer para servir a Dios y a otros.	A. Hacer una lista de los intereses y habilidades que Dios te ha dado. B. Demuestre y practique su talento por la obtención de una especialida

			d de Aventureros que permita la expresión de su talento personal
II. PUEDO HACER DECISONES INTELIGENTES			
Nombre 4 diferentes sentimientos. Juegue el juego de los sentimientos.	Juegue el juego ¿Qué? ¿Sí?	Obtenga la insignia de especialidad de Aventureros "Media Crítica"	A. Aprender los pasos para hacer buenas decisiones. B. Usarlos en resolver dos problemas de la vida real
III PUEDO CUIDAR MI CUERPO			
Obtener la insignia de especialidad de los Aventureros "Especialista en Salud"	Obtenga la especialidad de los Aventureros "Salud Física"	Obtenga la especialidad de los Aventureros "Temperancia"	Obtenga la especialidad de los Aventureros "Higiene"

YO MISMO OBJETIVOS

SOY ESPECIAL

Al completar los requisitos de los Aventureros los niños podrán:

Conocer: Qué Dios creó a cada persona de una manera especial para un propósito especial;

Experimentar: La seguridad de su propio valor personal como niño y colaborador de Dios;

Actuar: Descubriendo algunas de sus propias fortalezas especiales procurando aumentarlas; por el conocimiento de sus debilidades y procurando efectuar cambios.

YO PUEDO HACER DECISIONES INTELIGENTES

Al completar los requisitos de los Aventureros los niños podrán:

Conocer: Los principios básicos para hacer decisiones inteligentes.

Experimentar: El valor de determinar su propia felicidad y éxito como resultado de hacer decisiones inteligentes en Cristo.

Actuar: Usando habilidad al hacer decisiones para hacer elecciones en la vida diaria.

YO PUEDO CUIDAR MI CUERPO

Al completar los requisitos de los Aventureros los niños podrán:

Conocer: La dirección de Dios para tener un cuerpo sano y feliz, y por qué esto es necesario.

Experimentar: La importancia del valor de la buena salud;

Actuar: Al Decidir seguir los principios básicos de salud para que lleguen a formar hábitos para un larga vida,

MI FAMILIA - REQUERIMIENTOS

ABEJAS INDUSTRIOSAS	RAYOS DE SOL	CONSTRUCTORES	MANOS AYUDADORAS
I. TENGO UNA FAMILIA			
Pintar o dibujar un cuadro mostrando algo que te gusta de cada miembro de tu familia	Pedir a cada miembro de tu familia que te cuente algo de sus recuerdos favoritos	A. Compartir de alguna manera cómo tu familia ha cambiado o contar cómo te sentiste y qué fue lo que hiciste. B. Encontrar una historia en la Biblia sobre una familia	Hacer una bandera o estandarte familiar o coleccionar historias o fotografías sobre la historia de tu familia.
II. LAS FAMILIAS CUIDADN DE OTRAS FAMILIAS			
A. Descubrir lo que el quinto mandamiento (Éxodo 20:12) dice sobre tu familia. B. Actuar de tres maneras como puedas honrar a tu familia.	Mostrar cómo Jesús puede ayudarte en gran parte con las discrepancias. Usando: • Muñecos • Haciendo un papel • Otro	Jugar el juego de Amor	Ayudar a planear un culto especial de familia, una noche familiar o un paseo familiar.
III MI FAMILIA ME AYUDA A CUIDARME A MI MISMO			

Obtener la especialidad de Aventureros "Especialista en Seguridad"	Obtener la especialidad de Aventureros "Camino Seguro"	Obtener la especialidad de Aventureros "Mayordomo Sabio"	Obtener una especialidad de Aventureros que no hayas obtenido anteriormente en una de las siguientes áreas: • Manualidades • Habilidades domésticas • Habilidades al Aire Libre

MI FAMILIA **OBJETIVOS**

YO TENGO UNA FAMILIA

Al completar los requisitos de los Aventureros los niños podrán:

Conocer: Qué Dios hizo a cada familia por una razón especial y que cada miembro tiene una parte que hacer;

Experimentar: Apreciación por su propia familia y estar contento con su papel en ella;

Actuar: Responsablemente cumpliendo su papel en la familia.

CADA MIEMBRO DE LA FAMILIA CUIDA DE LOS DEMÁS

Al completar los requisitos de los Aventureros los niños podrán:

Conocer: Lo que los miembros de la familia deben hacer para vivir, trabajar, y jugar juntos felizmente para la gloria de Dios

Experimentar: Un amor creciente por los miembros de su familia y facilitar la comunicación con ellos.

Actuar: Trabajando para alcanzar relaciones positivas con cada miembro de la familia.

MI FAMILIA ME AYUDA A CUIDARME A MI MISMO

Al completar los requisitos de los Aventureros los niños podrán:

Conocer: Las habilidades necesarias para una apropiada independencia al nivel de su edad.

Experimentar: Confianza y desempeño en su creciente capacidad para manejar su propia vida con la ayuda de Jesús

Actuar: Practicando con regularidad el desarrollo de habilidades de Independencia.

MI MUNDO - REQUISITOS

ABEJAS INDUSTRIOSAS	RAYOS DE SOL	CONSTRUCTORES	MANOS AYUDADORAS
I. EL MUNDO DE LOS AMIGOS			
Diga como puede ser un buen amigo. Use : • Muñecos • Haciendo otro papel	Completar la especialidad de Aventureros "La Cortesía"	A. Hacerse amigo de una persona con una incapacidad o una persona de otra cultura o generación	Obtener la especialidad de Aventureros "Cuidando a un Amigo"

• otro		B. Invite a esa persona a un evento de familia o de iglesia.	
II. EL MUNDO DE LAS OTRAS PERSONAS			
Hable sobre el trabajo que la gente hace en la iglesia. Encuentre una forma de ayudar	A. Explore sus alrededores. Haga una lista de las cosas buenas y otra de las cosas que podrías ayudar a hacer mejor. B. Dé la lista, elija proyectos y emplee tiempo mejorando sus alrededores	A. Conocer y explicar el Himno Nacional y la Bandera. B. Nombrar la capital de la nación y el presidente de la misma.	Elija una cultura del mundo para su estudio. Encontrar una manera de compartir el amor de Jesús con alguna persona de esa cultura.
III . EL MUNDO DE LA NATURALEZA			
Obtener la especialidad de Aventureros de "Amigos de los Animales"	Obtener la especialidad de Aventureros de "Amigos de la Naturaleza"	Obtener la especialidad de Aventureros de Naturaleza no obtenida antes.	Obtener la especialidad de Aventureros Ambientalista.

Las Clases del Club de Aventureros

"Se debe preparar a los niños para que lleguen a ser misioneros; se les debe ayudar para que comprendan claramente lo que deben hacer para ser salvos" (Consejos para Padres Maestros y Estudiantes, en ingles, pág. 168). La mejor preparación consiste en "el desarrollo armonioso de las facultades físicas, mentales y espirituales. Prepara al estudiante para el gozo de servir en este mundo, y para un gozo superior proporcionado por un servicio mas amplio en el mundo venidero" (La Educación, pág. 11).

"Puesto que tanto los hombres como las mujeres tienen una parte en la constitución del hogar, tanto los niños como las niñas deberían obtener un conocimiento de los deberes domésticos. El tender la cama, ordenar una pieza, lavar la loza, preparar una comida, lavar y remendar su ropa, constituyen una educación que no tiene por que hacer menos varonil a ningún muchacho; lo hará mas feliz y mas útil. Y si las niñas, a su vez pudiesen aprender. . . a manejar el serrucho y el martillo, lo mismo que el rastrillo y la azada, estarían mejor preparadas para hacer frente a las emergencias de la vida" (Ibid., págs. 212, 213).

Como consecuencia del estudio de estos y otros pasajes similares, se desarrollaron las clases de los Aventureros:

- Abejitas Laboriosas desde los 6 años.
- Rayito de Sol desde los 7 años.
- Constructores desde los 8 años.
- Manos Ayudadoras desde los 9 años.

Todos los requisitos de estas clases se basan en esas instrucciones. Incluyen el estudio de la Biblia y de la naturaleza. el aprendizaje de cosas útiles que se pueden hacer en el hogar, actividades al aire libre, primeros auxilios, higiene personal y del hogar, buen estado físico y servicio en favor de los demás.
Para cada clase los requisitos incluyen cinco tramos:

(A) Requisitos básicos (o generales)
(B) Mi Dios
(C) Yo Mismo
(D) Mi Familia
(E) Mi Mundo

La intención de cada uno de estos tramos consiste en despertar el interés de los Aventureros en su mundo. Esto contribuirá a ponerle un firme fundamento a la vida de cada uno de ellos. Todo esto se puede lograr en una atmósfera alegre creada por la familia, la iglesia y la escuela al cooperar entre si.

El Club de los Aventureros, la iglesia, la escuela sabática y el hogar deben trabajar estrechamente unidos para ayudar a los Aventureros a completar sus requisitos de

clase. El Club es responsable de enseñar las clases, pero debe trabajar en colaboración con otros organismos que también atienden a los niños de esta edad, para colaborar y coordinar los esfuerzos. Los padres deberían estar directamente implicados para asegurarse de que los requisitos se completen en la casa cuando esto sea necesario.

ABEJITAS LABORIOSAS

Requisitos Básicos

I. Responsabilidad
Recitar y aceptar el voto de los Aventureros.

II. Refuerzo
Adquirir el Certificado de Lectura de la abejita laboriosa.

Mi Dios

I. Su plan para salvarme
A. Crear una historia, póster o libreta mostrando el orden en el cual estos eventos sucedieron:

- Creación
- Comienza el pecado y la tristeza
- Jesús se preocupa por mi hoy
- Jesús viene otra vez
- El cielo

O las historias de la Biblia que están estudiando en la clase o Escuela Sabática.
B. Use su historia, póster o libreta para mostrar a alguien cuanto Jesús te ama.
II. Su mensaje para mí
Adquiera la especialidad de Aventureros: Biblia I.
III. Su poder en mi vida
A. Pase tiempo de quietud regularmente con Jesús para hablar con El y aprender de El.
B. Pregunte a tres personas de que oran?

Yo Mismo

I. Soy Especial
Haga un librito mostrando las diferentes personas que te quieren.

II. Puedo escoger sabiamente
Nombre 4 sentimientos diferentes. Participe en el juego de los "sentimiento."
III. Puedo cuidar mi cuerpo

Adquiera la especialidad de Aventureros: Especialista en Salud.

Mi Familia

I. Tengo una Familia
Pinte o dibuje una foto mostrando algo que te gusta de cada miembro de tu familia.
II. Las familias se aman
A. Descubre lo que el Quinto mandamiento (Éxodo 20:12) te dice de las familias.
B. Dramatiza las maneras en que puedes honrar a tu familia.
III. Mi Familia me ayuda a cuidarme
Complete un requisito de la especialidad de Aventureros: Especialista en seguridad.

Mi Mundo

I. El Mundo
Di como puedes ser un buen amigo: Usa:

- marionetas
- actuación
- escoge

II. El mundo de otra Gente
A. Habla acerca del trabajo que la gente hace para la Iglesia.
B. Aprende acerca de un trabajo ayudando a una persona a hacerlo.
III. El Mundo de la Naturaleza
Adquiere la especialidad de Aventureros: Amigo de los Animales.

RAYITOS DE SOL

Requisitos Básicos
I. Responsabilidad
Recitar y aceptar la ley de los Aventureros.
II. Refuerzo
Adquirir el Certificado de Lectura de los Rayitos de Sol.

Mi Dios
I. Su plan para salvarme
A. Crear una historia, póster o libreta mostrando:

- El nacimiento de Jesús
- La vida de Jesús
- La muerte de Jesús

- La resurrección de Jesús

O las historias de la Biblia que están estudiando en la clase o Escuela Sabática.

B. Use su historia, póster o libreta para mostrar a alguien la felicidad de ser salvado por Jesús.

II. Su mensaje para mí

A. Memoriza y explica 2 versículos de la Biblia acerca de ser salvos por Jesús.

- Mateo 22: 37-39
- 1 Juan 1:9
- Isaías 1:18
- Romanos 6:23
- Escoge uno

B. Nombra las 2 partes mayores de la Biblia y los 4 evangelios.

III. Su poder en mi vida

A. Pase tiempo de quietud regularmente con Jesús para hablar con Él y aprender de Él.

B. Pregunte a tres personas ¿porque estudian la Biblia?

Yo Mismo

I. Soy Especial

Haga un dibujo de usted. Decórelo alrededor con fotos y palabras que dicen cosas buenas de ti.

II. Puedo escoger sabiamente

Participe en el juego "Que pasaría sí..."

III. Puedo cuidar mi cuerpo

Adquiera la especialidad de Aventureros: Cultura Física.

Mi Familia

I. Tengo una Familia

Pide a cada miembro de tu familia que te diga de sus recuerdos favoritos.

II. Las familias se aman

Muestra como Jesús te puede ayudar en los desacuerdos. Usa:

- Marionetas
- Actuación
- Escoge

III. Mi Familia me ayuda a cuidarme

Complete un requisito de la especialidad de Aventureros: Seguridad en la Carretera.

Mi Mundo

I. El Mundo de amigos

Complete requisito #1 y #6 de la especialidad de Aventureros: Cortesía.

II. El mundo de otra Gente
A. Explore su vecindad. Haga una lista de las cosas buenas y una lista de lo que tu puedes ayudar a mejorar.
B. De tu lista, escoge algunas y pasa tiempo mejorando tu vecindad.
III. El Mundo de la Naturaleza
Adquiere la especialidad de Aventureros:
Amigo de la Naturaleza.

CONSTRUCTORES

Requisitos Básicos

I. Responsabilidad
Recitar el voto y la ley de los Aventureros.

II. Refuerzo
Adquirir el Certificado de Lectura de los Constructores.

Mi Dios

I. Su plan para salvarme
A. Crear una historia, póster o libreta mostrando en que orden sucedieron estas historias:
- Pablo
- Martín Lutero
- Elena de White
- Tu historia

O las historias de la Biblia que están estudiando en la clase o Escuela Sabática.
B. Use su historia, póster o libreta para mostrar a alguien como dar su vida a Jesús.

II. Su mensaje para mí
A. Encuentra, memoriza y explica 2 versículos de la Biblia acerca de dar tu vida a Jesús.
- Hechos 16:31
- Juan 1:12
- Gálatas 3:26
- 2 Corintios 5:17
- Salmos 51:10
- Escoge uno

B. Nombra los libros del Nuevo Testamento.

III. Su poder en mi vida
A. Pase tiempo de quietud regularmente con Jesús para hablar con Él y aprender de Él.
B. Pregunte a tres personas ¿porque están felices de pertenecer a Jesús?

Yo Mismo

I. Soy Especial

Haga un libro, póster o dibujo mostrando algunas cosas que puedes hacer para servir a Dios y a otros.

II. Puedo escoger sabiamente
Adquiera la especialidad de Aventureros: Observador.

III. Puedo cuidar mi cuerpo
Adquiera la especialidad de Aventureros: Temperancia.

Mi Familia

I. Tengo una Familia
A. Comparte una manera en la cual tu familia a cambiado. Diga como se sintió y que hizo.
B. Encuentra una historia en la Biblia de una familia que cambio.

II. Las familias se aman
Participa en el Juego de "Me interesas". Cada miembro de la familia debe mostrar en una manera especial aprecio por los otros miembros de la familia.

III. Mi Familia me ayuda a cuidarme
Complete un requisito de la especialidad de Aventureros: Mayordomo Sabio.

Mi Mundo

I. El Mundo de amigos
A. Haga un amigo que sea de otra cultura o generación, o alguien que tiene impedimentos físicos.
B. Invite esa persona a un evento familiar o de la Iglesia.

II. El mundo de otra Gente
A. Aprenda y explique el himno nacional y la bandera.
B. Nombre la Capital y el líder de su país.

III. El Mundo de la Naturaleza

Adquiere una especialidad de Aventureros de naturaleza que no haya hecho antes.

Manos Ayudadoras

Requisitos Básicos

I. Responsabilidad
Recitar el voto y la ley de los Aventureros.

II. Refuerzo
Adquirir el Certificado de Lectura de las Manos Ayudadoras.

Mi Dios

I. Su plan para salvarme
A. Crear una historia, póster o libreta mostrando en que orden sucedieron estas historias:

- Noé
- Abraham
- Moisés
- David
- Daniel

O las historias de la Biblia que están estudiando en la clase o Escuela Sabática.
B. Use su historia, póster o libreta para mostrar a alguien como vivir por Dios.

II. Su mensaje para mí
Adquiera la especialidad de Aventureros: Biblia II.
III. Su poder en mi vida
A. Pase tiempo de quietud regularmente con Jesús para hablar con Él y aprender de Él.
B. Con un adulto, escoge algo en tu vida que Jesús ha prometido ayudarte a mejorar. Con su ayuda, ora, planifica y trabaje para alcanzar tu meta.

Yo Mismo

I. Soy Especial
A. Haga una lista de las habilidades que Dios te dio.
B. Comparte tus talentos usando uno de lo siguiente:

- Un show de talento
- Exposición
    - Adquiere una especialidad de Aventureros.

II. Puedo escoger sabiamente
A. Aprenda los pasos para hacer buenas decisiones.
B. Úsalos para resolver 2 problemas verdaderos en tu vida.

III. Puedo cuidar mi cuerpo
Adquiera la especialidad de Aventureros: Higiene.

Mi Familia

I. Tengo una Familia
Haga una bandera familiar
O colecte historias o fotografías de la familia.

II. Las familias se aman
Ayuda a planificar un culto familiar, una noche familiar o una salida.

III. Mi Familia me ayuda a cuidarme
Adquiera una especialidad de Aventureros que no tiene todavía en una de las siguientes áreas:

- Financias
- Seguridad
- Habilidades adentro
- Habilidades al aire libre

Mi Mundo

I. El Mundo de amigos
Adquiera la especialidad de Aventureros: Amigo Cariñoso.

II. El mundo de otra Gente
Escoge una cultura del mundo para estudiar. Busca una manera de compartir el amor de Jesús con una persona de esa cultura.

III. El Mundo de la Naturaleza
Adquiere la especialidad de Aventureros: Ecólogo.

Programas especiales

Servicio de Iniciación

La invitación o entrada al club de Aventureros consiste en una reunión especial durante la cual los miembros del club y sus padres son formalmente dedicados al Señor. Cada niño está comprometido a tomar parte en el servicio, aunque no todos podrán tener partes habladas. Los miembros de la familia y otras personas interesadas están invitados a asistir.
El servicio de iniciación se tiene usualmente dentro de los dos primeros meses tomando en cuenta el tiempo cuando se inició el club. Si se trata de un club con solo un año de creación, todos los Aventureros y el personal serán iniciados dentro del club. Si se trata de un club establecido, luego sólo los nuevos Aventureros y el nuevo personal serán inducidos.
Los Aventureros hagan el servicio de inducción tan impresionante como sea posible. Haga un programa corto. A esta edad, los Aventureros tienen un lapso de atención corto, y se inquietan rápidamente, y lo que queremos es que ellos entiendan el significado del programa.

Preludio musical: grabado o en vivo.

Los Aventureros entran marchando, banderas en el frente y se forma, viendo a la audiencia. Las banderas son colocadas a los lados de los Aventureros entre la audiencia y los niños para que estos puedan repetir las promesas de frente a la audiencia y pudiendo ver las banderas. La música es de mucha ayuda para marchar, o use música grabada.

Saludo y promesa a la bandera Mexicana

Saludo y promesa a la bandera Cristiana.



Voto a la Bandera C

Yo prometo solemnement
bandera cristiana y al Salvad
el cual flamea. Una herman
todo ser humano en serv

Voto a la Bibli

Yo prometo solemnemen
Biblia, la Santa Palabra d
tendré como una lámpara a
luz en mi camino, y gua
palabras en mi corazón p
peque contra Dio

Saludo y promesa a la Biblia.

Canto tema de Aventureros.

Invocación.

Bienvenida a los visitantes por el director, explicación de la razón de la iniciación.

Ya sea, el Director de Aventureros, o el Pastor, dará una corta explicación acerca del significado del altar. Mostrar como personajes bíblicos tales como Isaac, Moisés y Esther, dedicaron su vida a Dios, y explicar como los aventureros podrán dedicar sus vidas a Dios y al club de Aventureros. Mostrarles como ellos pueden construir un altar, como estos personajes lo hacían en el tiempo bíblico.

La elaboración del altar se construye sobre la base del voto y la ley de los aventureros. ¿Qué, la ley del aventurero significa y es importante es en nuestras vidas? Pida que la gente señalada venga adelante y lea lo que cada sección de la ley \ significa.

10. Pregunte a esos individuos que son invitados para venir adelante. El director de los aventureros pedirá que confirmen su pacto a los dirigentes del club de los aventureros.

Ellos repetirán el voto y la ley de los Aventureros

-

<u>Recitación del Voto de los Aventureros</u>

Por amor a Jesús siempre haré lo mejor.

<u>Recitación de la Ley de Aventureros</u>

La siguiente es una sugerencia de la explicación de cada parte de la Ley, la cual debe ser recitada de memoria mientras el altar está siendo construido en la iniciación. Se pretende que miembros antiguos del club la recitarán, pero en clubes pequeños cada uno puede tener una parte.

Jesús me ayuda a...

1. Ser Obediente – Obedeceré a Dios y todos sus mandamientos, a mis padres y cada una de las reglas que por amor me dicen, y a mis líderes que en el club sabrán que es lo mejor para mi.
2. Ser puro - Mi cuerpo es el templo de Dios, por lo tanto quiero mantenerlo limpio. No maldeciré, ni fumaré, ni beberé alcohol, ni usaré drogas, o cualquier otra cosa que a Dios no le agrada.
3. Ser leal -Siempre diré la verdad y nunca trataré de engañar-aunque tenga problemas por ello.
4. Ser bondadoso -Buscaré formas de hacer felices a otros. Nunca dañaré a una persona o animal intencionalmente. Además compartiré mis juguetes.
5. Ser respetuoso -Tendré respeto hacia aquellos que Dios ha puesto en autoridad sobre mi (como padres y maestros) y hacia aquellos que son menores y más débiles que yo (como hermanos y hermanas). Tendré mucho cuidado de las propiedades de otras personas, hasta de algo tan pequeño como un lápiz
6. Ser atento -Escucharé cuando alguien me esté hablando en la casa, en la escuela, y en la iglesia. Especialmente escucharé, '" a Dios para que me diga que 1 tengo que hacer.
7. Ser útil -Buscaré maneras de ayudar y no esperaré a que se me pida. Puedo ayudar la familia en la casa, profesores y amigos en la escuela, y otras personas en otros lugares. Hasta quiero ayudar a Dios.
8. Ser alegre -No murmuraré ni renegaré cuando no se hace como yo digo o cuando tengo algo que hacer. Recordaré que Dios me hizo; Dios no hace cosas inservibles, por lo tanto yo no soy inservible! Saber eso me hace feliz.
9. Ser considerado -Haré un hábito de la cortesía, tanto en palabras como en acción. Buscaré formas de ser bueno con la gente. No seré rudo ni irritante.
10. Ser reverente - Escucharé cuidadosamente a Dios, Su palabra, y Sus mensajeros. Cuidaré muy bien mi Biblia y las propiedades de la iglesia. Nunca me burlaré de las cosas santas.

EI líder luego expone: "Por la presente declaramos a estos candidatos para ser aceptados como parte del Club de Aventureros” En este momento, cada niño y mimbro del personal coloca su nombre en una de las piedras del altar.

11. El líder luego pide a los padres/tutores venir hacia adelante y pararse detrás de su Aventurero(s). A cada padre/tutor se le da una vela encendida. El líder les leerá el desafío: "El niño que está parado delante de ustedes, necesita seguridad y amor de parte de sus padres. El Club de Aventureros está para animarlo en el cuidado de este niño pero no par tomar su lugar. Ud. Hace el voto de participar en el cumplimento del voto de su niño en el club de Aventureros” (los padres dicen “lo haremos”)



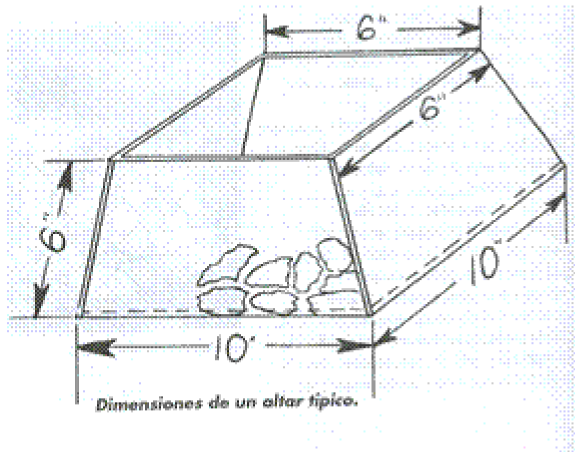
Un ejemplo de altar.

12. Dirija una oración de dedicación.

El servicio de inducción no de tomar todo el tiempo que dura la reunión, por lo tanto otras actividades podrían ser planeados, dentro de las cuales se puede incluir visitas, juegos y refrescos. Si se espera que las visitas no permanezcan todo el tiempo que dura el programa, el programa regular podría empezar inmediatamente después que el servicio de inducción haya terminado.

Instrucciones para construir el altar
Materiales:
Tablero de espuma color negro – un fondo negro de la impresión de piedra argamasa. Este puede conseguirse en una tienda que venda artículos de oficina o materiales de construcción.

Información necesaria para construir el altar
Tablero de Espuma – use un cuchillo de punta recta para cortar el material. Tenga en cuenta restar el ancho de las paredes al momento de cortar el piso (91/2" X 91/2"). Dos de los lados deben ser ½ más cortos.
Use un lapicero para fieltro para imaginar los bordes blancos porque los bordes se verán a través de los azulejos. Use la espuma que sobra para rellenar las esquinas. Inserte pequeños clavos para sostener los lados.
Azulejo – quiebre los azulejos en piezas pequeñas usando alicates o tijeras para alambre. Los azulejos deben arreglarse para rellenar los espacios, dando la apariencia de piedras. Empiece por la esquina y use goma caliente para adherir los azulejos. Continué arreglando y pegando nuevas piezas de azulejos de diferentes colores para dar el altar la apariencia de piedra.
Cartas – use etiquetas adhesivas y escriba en ellas la Ley de los Aventureros, colóquela luego en la fila del fondo del altar. Las palabras necesitarán ser distribuidas en cada piedra.



Dimensiones de un altar típico.

Inducción – Escriba los nombres de los aventureros en etiquetas adhesivas, de este modo los niños podrán colocar sus nombres en el altar.

Investidura

El servicio de investidura es el momento en el cual los niños reciben sus galardones de Aventureros e insignias de las clases de Aventureros que han obtenido durante el año. Es de vital importancia que este servicio sea dirigido de manera digna y de tal forma que se impregnará en cada corazón el deseo de hacer más para fomento y salvación de nuestros niños y niñas.
Presentamos un programa básico de 20 a 30 min. para el beneficio de cualquiera que necesite una guía.

- Canto
- Voto y Ley de Aventureros Oración
- Música especial
- Trabajo de memorización
- Demostración práctica o drama
- Reconocimiento de padres (prendedor)
- Dedicación y presentación de galardones de Aventureros, certificados, y prendedores para los padres.
- Canto
- Oración

Opcional: Si existe un Club de Conquistadores o escuela de iglesia en su iglesia, el servicio de Investidura puede ser tenido como una opción, en unión con las otras organizaciones. El servicio de adoración del sábado es un momento para tener la investidura.

Servicio de Bendición de la Familia

Con el fin de animar y emocionar a las familias de su club de aventureros, pruebe este servicio especial. Este podría ser usado durante una reunión de padres o un sábado de Aventureros en el transcurso del sábado.
El Servicio de Bendición de los Aventureros es una ceremonia especial, la cual da a los padres la oportunidad de bendecir a sus niños confirmándoles el valor que tienen tanto sus ojos como a los ojos de Dios. Durante este y malos tiempos, y siempre buscar como modelo para sus hijos el grandioso e incomparable amor de Dios.
El Servicio de Bendición de los Aventureros consiste:

- Entrada de las familias
- La Tradición de la bendición
- Lectura Bíblica
- Afirmación del valor
- El voto de la familia
- Canto de bendición
- Oración de Dedicación

Entrada de las Familias

Padres y niños entran en una procesión informal, cada uno llevando una Biblia. Ellos deberán sentarse al frente en el círculo donde se hayan reservado asientos.
Tenga en mente una canción especial o pieza musical para tocar en el momento que las familias entren. (Esta debe ser la misma canción usada después como la Canción de Bendición)

La Tradición de la Bendición

Esta sección del programa está pensada con el fin de inspirar en los participantes el valor que tiene la bendición de la familia como está descrita en las Sagradas Escrituras y recientemente en el culto ortodoxo de las familias judías.
Los participantes del Antiguo Testamento frecuentemente se bendecían unos a otros, a sus hijos, y para el primogénito había una bendición especial. (Vea Génesis 27 al 49). Este tipo de bendición muestra el alto respeto y optimismo que el padre tenía por sus hijos y era pronunciado con la más alta solemnidad.

Los judíos ortodoxos han continuado esta tradición de bendición hasta la actualidad. Desde la niñez, los niños son llevados a su padre y madre tanto los sábados como en los días santos para recibir bendición, una bendición semanal de sábado, frecuentemente viene después de encender las velas los viernes de noche, y viene a ser una parte de mucho valor de una familia judía.

Con el fin de mantener el interés de los niños, haga este ritual corto y sencillo y tenga en cuenta usar dibujos, dramas y otro tipo de actividades no leídas en la presentación. Al momento de hablar hágalo directamente a los aventureros y a sus padres, en vez de dar más atención a la audiencia.

Lecturas Bíblicas

Los padres se pararán en círculo (o semicírculo si hay una audiencia) con sus niños directamente frente a ellos.

Los padres leerán al unísono, Deuteronomio 6:6,7. Los aventureros leerán Efesios 6:1-3

Afirmación del Valor

Los niños se voltearán mirando hacia sus padres. Los padres colocarán una mano en el hombro de sus niños y leerán a su niño una corta (una o dos páginas) carta de bendición la cual han preparado con anterioridad. Y la tienen guardada en su Biblia. Use un micrófono si es necesario así los pares pueden ser fácilmente oídos.

La carta podría incluir una descripción de 3 ó 4 de las cualidades de su niño que más aprecia. Al final de la carta, los padres podrían dibujar o pegar un dibujo de animal o en objeto, el cual representa para ellos las cualidades especiales de su niño(s). (Por ejemplo, un padre podría escoger un rayo del sol, debido a que cuando su niño está presente, todos sientan el brillo y alegría).

Una muestra de la carta del padre, descubriendo que es lo que se necesita, debe ser provista o también puede introducir este concepto en una reunión con los padres varias semanas antes del Servicio de bendición de Familia.

Si hay un gran número de Aventureros considere tener varias lecturas durante el servicio con el fin de mantener a los niños y a la audiencia despierta y atenta.

Voto Familiar

Estando todavía frente a frente, las familias repetirán el voto familiar con la ayuda del líder de los Aventureros. El líder de los Aventureros leerá la parte escrita en negrita y los padres (o niños) repetirán la parte escrita en itálica. (Sería de mucha ayuda que un padre o un asistente puedan usar un micrófono para ayudar a los padres en su parte al momento de repetir el voto).

Aventureros, ustedes han crecido y se han convertido en hermosos niños y niñas! Ahora que ustedes son lo suficientemente maduros para entender, sus padres quieren que sepan acerca de las bendiciones que ellos quieren brindarles con la ayuda de Dios.

Cada persona necesita saber que es amada. Cuando Dios te entregó a tus padres, Él le entregó una persona muy especial para amarla por el resto de sus vidas.

__(Nombre del niño)__, Yo te prometo la bendición de mi amor, siempre, no importa lo que pase.

Para crecer, cada persona necesita alimento y abrigo. Cada persona necesita saber como vivir de una manera amorosa y feliz.

__(Nombre del niño)__, Yo te prometo la bendición de mi ayuda, en todo momento que te la pueda dar, así puedes crecer fuerte en Jesús.

Cada niño comete errores y necesita saber que es perdonado. Cada padre comete errores también.

(Nombre del niño) , *Yo bendición del perdón cuando cometas errores y disculpas cuando yo cometa errores.*

Aventureros, ustedes son una parte muy importante de su familia. Ustedes tienen el poder para hacer de su hogar un lugar feliz o un lugar tiste. ¿Prometen hacer de su parte para hacer de su familia una familia feliz?

Lo prometemos.

En este momento, invite a cualquier amigo o miembro de la familia quien sea capaz de ayudar o dar apoyo a las familias de los Aventureros en el cumplimento de sus promesas en el futuro y dar soporte a la familia. Luego invite a todos los miembros de la iglesia quienes deseen brindar apoyo en el cumplimiento de las promesas, a que se pongan de pie.

Nosotros no estamos solos en nuestras promesas. Dios nos ha dado a estas personas dentro de la iglesia para que nos apoyen y velen cuando buscamos brindar bendiciones a nuestras familias.

Si no hay ninguna audiencia, invite a los pares de los Aventureros y a los niños presentes a hacer un círculo y mantenerse agarrados de las manos durante el canto y la oración como un símbolo de soporte mutuo.

Canción de bendición.
Use el himno No. 517 del Himnario Adventista o elija otra canción la cual tanto los padres como las familias (y las personas que los apoyan) puedan cantar para afirmar su bendición.

Oración de Dedicación
Pida al pastor que ore pidiendo las bendiciones del Señor sobre las familias de los Aventureros mientras ellos se esfuerzan, en su poder, para cumplir las promesas que han hecho.

¿Qué hacer después?
Después del Servicio de Bendición de Familia, la iglesia puede elegir celebrar y afirmar las bendiciones con las cuales los padres de los Aventureros han elegido otorgar sobre sus niños. Algunas maneras de afirmar a las familias de los Aventureros pueden ser:

- Dar a cada familia una planta para simbolizar el crecimiento que pueden hacer juntos, en Jesús.
- Dar a cada familia un certificado de reconocimiento y apoyo, firmado por el pastor de la iglesia; o
- Realizar una cena o una comida en la iglesia para las familias de los Aventureros.

Con Anterioridad.

Prepara a los padres para el servicio reuniéndose con ellos y revisando las partes del servicio en las cuales se requiere su participación. Pida a todos loa participantes traer Biblias de la versión Nueva Internacional o copiar los textos requeridos en una tarjeta e insertarlos en sus Biblias. Copie el perfil del programa en un papel bonito, en un tamaño que pueda ser insertado en la Biblia y pueda mantenerse invisible durante el servicio para luego guardarlo de recuerdo.
Si el servicio de Bendición de Familias va a llevarse a cabo en frente a una audiencia, reserve los asientos en las primeras filas para las familias participantes. De otra manera, coloque sillas formando un círculo y reserve este lugar para las familias. Marque un círculo o una media luna en el piso con el fin de ayudar a las familias a saber donde deben pararse durante el servicio de bendición. Use cinta adhesiva de un color similar al color del suelo de esta amanera no se reconocerá fácilmente.

Eventos Especiales
"Día de Diversión" de Aventureros
Este puede ser un evento de toda la conferencia o un evento regional. Puede ser dirigido como una feria en la cual los clubes desplieguen los proyectos y manualidades en las que han trabajado durante el año. Las actividades para el día pueden incluir:

1. Programa de apertura
2. Eventos al aire libre en los cuales tanto Aventureros como sus padres puedan participar
3. Comida
4. Despliegue de manualidades
5. Ejercicios de clausura

Ejemplo de un programa de "Día de Diversión"

- Situar las banderas
- Canto tema de Aventureros
- Voto y Ley
- Palabras de apertura
- Oración
- Bienvenida
- Presentación especial
- Actividades:
    - Carrera de costales
    - Carrera de obstáculos
    - Carrera de espaldas
    - Saltar la cuerda
    - Lanzar el disco
    - Caminata en zancos
    - Salto de conejito
    - Lanzar la pelota
    - Patear la pelota

- Salto Escocés
- Manualidades
- Ejercicios de clausuras

Salidas Familiares
Este es un fin de semana cuando las familias asisten a la salida. Es imperativo que los Aventureros sean acompañados de uno de los padres o un adulto.

Sábado de Aventureros
El propósito de un Sábado de Aventureros es promover dentro de la iglesia el conocimiento del Ministerio de los Aventureros. Esto ilustra que como iglesia reconocemos la responsabilidad paternal de "instruir al niño en su camino" "Prov. 22:6), así como enseñar a los niños a amar a Dios "con todo su corazón y con toda su alma y con todas sus fuerzas" (Deum. 6:4).
El Sábado de Aventureros da a los miembros de la iglesia una oportunidad única de reconocer y apoyar a los padres. Este puede incluir una o más de las siguientes actividades.

- Presentaciones musicales, dramas, cantos
- Sermón dirigido a los niños o acerca de paternidad positiva
- Los Aventureros envueltos en diversas actividades como lectura bíblica, narración de historias, ujieres para dar la bienvenida, etc.
- Patrocinando el boletín de la iglesia, las flores, etc.

<u>Propuesta del Programa</u>

- Tenga una marcha de Aventureros, cargando las banderas y otros artículos del club.
- Repita la Ley y el Voto de los Aventureros
- Orador: Elija o un pastor o un invitado quien esté bien relacionado con la edad del grupo
- Para la lectura bíblica, pida a un padre y aun niño para que lean juntos.
- Pida a un niño para que ofrezca la oración de apertura, o tenga a un padre y a un niño para que ofrezcan la oración juntos.
- Pida ya sea padres o aventureros para recoger las ofrendas
- (sugerencias: Haga que los aventureros se paren en las puertas de la iglesia después del servicio de la reunión para recolectar ofrendas para el club)
- Pida a los Aventureros que tenga una parte musical
- Seleccione a uno de los padres de los Aventureros para que tenga la historia para los niños, o también puede pedir a un Aventurero para que ayude con la historia para los niños.
- Tenga un banquete especial para los Aventureros y sus padres.
- Puede organizar una visita a un asilo de ancianos.

EL AVENTURERO Y SU FAMILIA

¿Quién es un Aventurero?

Un aventurero es un niño en los grados del 1-4. Cada uno de los Aventureros es una persona única y especial. Aunque hay varias características que son típicas en niños de su edad de Aventureros.

Características Físicas

- Tengo energía abundante
- Estoy desarrollando las coordinaciones

Características Mentales

- Aprendo mientras hago
- Soy curioso de todo
- Entiendo que puedo ver y tocar.
- Soy imaginativo
- Memorizo fácilmente
- Me gusta la variedad

Características Socio-Ecomocionales

- Estoy aprendiendo habilidades sociales
- Estoy volviéndome más independiente
- Necesito éxito y aprobación de su parte
- Soy fácilmente sobre-emocionado
- Soy muy sociable

Características Espirituales

- Me preocupa el distinguir lo correcto de lo incorrecto.
- Todavía soy motivado por ventaja propia
- Me empapo con conocimiento bíblico

Como Responden

Por favor no me pida que me quede sentado por mucho tiempo. Quiero HACER algo.

Permítame mejorar la coordinación a través de juegos y actividades creativas.

No me diga las cosas solamente. Permítame tratarlas y envolverme en ellas.

Deseo saber acerca de mi mundo. Dígame de una forma interesante.

Muéstreme que es lo que quiere que yo conozca. No espere que entienda explicaciones largas.

Muéstreme formas divertidas de mi buena memoria en buenos propósitos.

Me gustan las historias e inventar cosas.

Use diferentes tipos de historias, cantos, juegos y actividades.

Déme muchas oportunidades para relacionarme con otros de mi misma edad.

Permítame descubrir y hacer cosas por mí mismo siempre que sea posible.

Ayúdeme a encontrar cosas que hago bien, déjeme saber que aprueba de mí.

Necesito estructura y guía para controlar mis impulsos y actividades.

Me gusta jugar y platicar con mis amigos.

Ayúdeme a entender justicia y porqué las reglas son importantes.

Guíeme a hacer decisiones basadas en amor y sensitividad por los demás

Necesito un fundamento fuerte de entendimiento Bíblico

Estoy listo a aceptar a Jesucristo como mi Salvador

Puedo aprender a orar y hacer decisiones basadas en la Biblia

como se Comportan

- Disfrutan alegremente la actividad.
- Aman al crear.
- Poseen imaginación y una creciente habilidad para memorizar.
- Tienen momentos de atención variable.
- Les gustan las historias.
- Son disciplinados fácilmente.
- Anhelan experiencias que les satisfagan.

Porque se comportan de esa manera

En esta edad el crecimiento es lento. Cualquier cosa que involucre actividad captura su interés. Si van al cuarto corren no les gusta caminar. Trabajan duro y juegan duro,

pero su energía es ilimitada. Frecuentemente se extralimitan y llegan a agotarse y ponerse lunáticos. Les gusta trabajar en lo que pueden y luego regresan a jugar.

Disfrutan poner cosas juntas y hacer uso de recortes de materiales. Por causa de que su coordinación muscular está en desarrollo, necesitan ejercitar sus pequeños músculos. Piensan que es divertido transmitir una idea o un sentimiento, dibujando un cuadro o contando una historia. Ellos no tienen paciencia para los detalles.

Está en aumento el desarrollo de su percepción. Son más vigilantes de los detalles. Encuentran fácilmente imaginar lo que podría pasar en cierta situación. Son capaces de ponerse ellos mismos en los zapatos de otros. La memorización se les facilita.

Su promedio de atención es en períodos de uno a dos minutos. Su atención se mueve rápidamente de un lugar a otro. Donde sea, cuando están interesados en una actividad específica, pueden permanecer en ésta de unos diez a una hora.

Les gustan las historias con una satisfaciente intriga. A los niños les gustan las actividades al aire libre e historias especialmente apelantes de animales salvajes. A las niñas les gustan las historias sobre niños y experiencias familiares. Las niñas disfrutan también las historias en que se emplea la conversación y repetición.

Los expertos dicen que ésta podría ser la mejor edad para cooperar con los adultos cuando las condiciones son favorables. Necesitan sentir que tienen alguna libertad de elección. Cuando sus necesidades básicas no son los suficiente satisfechas se revelan. Se confunden con la inconsistencia.
Se frustran cuando no son capaces de mostrar una tendencia natural, por ejemplo, la necesidad de moverse después de estar sentado por un período largo. Se irritan cuando fracasan en cualquier proyecto. Desesperadamente buscan la aprobación de las personas que ellos respetan. Se ofenden si se les interrumpen cuando está interesados en algo interesante.

Como Dirigirlos

Proveyéndoles plenitud de actividades física. Ser paciente cuando corren en un lugar de caminar. Asegurarse en las sesiones previas que las actividades incluyen suficiente acción, tales como cajones de arena, proyectos e historias bíblicas. Involucrándoles actividades en el programa regular de los Aventureros.

Es muy difícil para los Aventureros usar sus pequeños músculos por un período largo. Los mejores proyectos deben ser fáciles para ellos y que puedan ser terminados rápidamente. No les pida que les provean detalles. Ellos disfrutan los trabajos en papel y moldear el barro.

Narre sus historias con entusiasmo, con detalles que estimulen la imaginación y les ayude a mirar a su interior o a ser puros. Mencione las redes de pescar, las clases de

hondas, el color de la ropa. Los versículos de memoria son muy importantes, y ahora es buen tiempo para memorizar los libros de la Biblia.

Necesitan al menos tres diferentes cambios en las actividades durante el tiempo del club: Historias bíblicas, discusiones, actividades físicas, advertencias, adoración, aprendizaje. Ellos son incapaces de mantener la concentración en tareas que no tengan acción.

Mantenga la historia moviéndose. No deje que la acción se valla abajo por no tener detalles esenciales. Trate de hacer que las personas y su situación sea real a los niños. Esté seguro de incluir conversación.

Cuando sea posible permita que elijan una actividad. Haga obvio que les gustaría que se respeten sus ideas. Provea plena atención personal. Provéales “trabajos” que les interesen y les haga sentirse importantes. Puede obtener buen comportamiento en lugar de castigar una mala conducta.

Permítales completar los proyectos que están ansiosos de hacer. Siempre mantenga en mente sus necesidades físicas. Sea abundante en su aprobación para la acción, respuestas o trabajos. Simplifique los requerimientos para que cada niño tenga éxito. Provea oportunidades de adquirir recompensa por un buen trabajo.

Como enseñarlos

Enséñeles como usar su energía para Dios. Enséñeles a ayudar a otros. Sugiera tareas simples que ellos puedan cumplir, tales como: Invitar amigos al Club de Aventureros, a la Escuela Sabática o enviar cartas por correo.

Sus proyectos debieran ser un propósito y ser de algún uso práctico. Desean hacer objetos que puedan conservar o dar como regalo. Las actividades debieran estar asociadas con los objetivos del programa.

Presente historias de tal forma que los Aventureros sean capaces de colocarse a sí mismos en el lugar del personaje. Pregúnteles que harían ellos en esta situación. Sus imaginaciones serán usadas en ayudar a trabajar en tales problemas. No olvide que el trabajo de la memoria es muy importante. Es fácil para ellos memorizar palabras que pensar o meditar a través de una idea.

Déle a su programa variedad: Cuente historias, use ayudas visuales haga preguntas. Use verbos al contar sus historias. Asegúrese que las se están enseñando. Proporcione oportunidades para ponerse de pie y contestar preguntas, etc.

Haga que las ideas abstractas se entiendan a traes del uso de una historia. Traiga su Biblia e historias de la vida de personajes que los niños puedan seguir un buen ejemplo. Relate verdades de la vida diaria personalizándolas. Ellos son capaces de aceptar ideas, pero necesitan ayuda para aplicarlas a sus propias vidas y acciones.

Ayude a los Aventureros a sentir confianza en el amor de Dios. Explique las razones detrás de las reglas para el comportamiento o el uso de los materiales en los proyectos y las razones detrás de las leyes de Dios que se encuentran en la Biblia.

Enseñe a los niños que Dios se complace con su obediencia. Inspire en ellos el deseo de agradecerle en todas las áreas de sus vidas. Sobre todo ayúdeles a aprender a amar a Dios.

Disciplina y el Aventurero

Proveer disciplina para el Aventurero es una contribución positiva para su felicidad y su bienestar. Disciplina no es necesariamente castigo, pero es una forma de enseñar al niño control propio y cuidado por los demás como discípulo de Jesús.

Modele el Comportamiento que Desea. Cualquier comportamiento o actitud deseada del niño debe ser primeramente modelada consistentemente por el líder. Si se espera que los Aventureros actúen en una forma respetable, deben ser tratados con respeto. Si se espera que sean cuidadosos y considerados de los demás deben sentirse que se tienen cuidado de ellos.

Provea un cuarto tranquilo y organizado. Los Aventureros son afectados por las cosas a su alrededor. Si el medio ambiente es simple, ordenado, y atractivo los niños podrán concentrarse y disfrutar del programa. Si está en forma caótica y sin atractivo, serán distraídos y sin interés.

Esté Preparado. Planee actividades y materiales interesantes con tiempo para que la atención en lugar de ser distraídos por un comportamiento inaceptable. Si el líder se detiene en medio de la presentación para decide que sigue, los niños buscarán algo que hacer.

Ponga Expectaciones Específicas. Los niños pueden ayudar a poner algunas normas simples de comportamientos las cuales serán reforzadas, firme y consistentemente. (No se debe dañar a sí mismo, no debe dañar a los demás, no debe dañar nada) En forma regular dé reconocimientos y afirmación a los niños cuando estos siguen las reglas.

En forma Consistente Convierta el Mal Comportamiento. Los niños pueden portarse mal por varias razones, incluyendo el olvido, exceso de energía, y desafío. Frecuentemente el mal comportamiento puede ser convertido por un toque gentil, un momento de silencio, una mirada firme, o dirigiéndole a una actividad más positiva. Si es necesario, en forma silenciosa recuérdele expectaciones o remuévalo de la actividad por corto tiempo.

LA FAMILIA Y EL CLUB DE AVENTUREROS

EL Club de Aventureros existe con el propósito de apoyar a los padres en la tarea de conducir a sus hijos hacia Jesucristo. Este no pretende tomar entre si la responsabilidad de los padres o excluir a los padres de las actividades de los niños. Por esta razón, los padres son parte integral del programa de los Aventureros desde el área MI FAMILIA en el trabajo de las clases de los niños, hacia el área FAMILIA asignado especialmente para los padres.

Los padres son bienvenidos y se insta a que tomen parte en la vida del club. Por otro lado en la reunión regular de los padres, ellos mismos son bienvenidos y dan gran valor a las reuniones del club por su compañerismo, influencia y asistencia. Muchos clubes invitan a los padres a asistir y apoyar al menos a una reunión del club por un trimestre, en adición a las noches regulares de los padres.

La familia y las clases de los aventureros

El mundo de los niños en edad de Aventureros se centra en derredor de la familia. Por lo tanto al dirigir la vida de los niños hacia Dios, la cooperación de los padres y la familia debiera conseguirse hasta donde sea posible.

Donde las clases de los Aventureros se enseñan fuera del hogar, los padres debieran estar enterados del programa de los Aventureros y sus objetivos desde el mismo principio. Una reunión especial para los padres debiera tenerse, o enviarse una carta al hogar, explicando los objetivos y, métodos del programa de estudios de los Aventureros.

El área MI FAMILIA en particular, provee a los padres la oportunidad de tomar parte en ayudar a los niños a alcanzar los objetivos de los Aventureros. Varias cartas se proveen en el Manual del Instructor para introducir a los padres en partes específicas del programa de los Aventureros.

Relaciones con los padres de los aventureros

Los padres deben ser reconocidos como la clave en el “Ministerio de las Relaciones”, aquellos quienes más que cualquier otro pueden crear el sentido de confianza, amor y afecto que es fundamental en el desarrollo de una fe “franca”. Los padres deben ser vistos como los “primeros evangelizadores” de sus hijos. Ningún factor beneficia más el desarrollo de la fe de los niños que el testimonio y fidelidad de los padres. Y aquellos involucrados en el liderazgo de los Aventureros deben ayudar a los padres a cumplir este papel vital.

Los líderes de los Aventureros necesitan conocer el mundo de los padres de los Aventureros. El/ ella deben ser capaces de transmitir efectivamente los pensamientos,

deseos y tensiones emocionales y psicológicas de los padres en relación con el trabajo con los padres por el bien de los Aventureros. El/ ella debieran reconocer y entender que hay una lista de seis tipos diferentes de padres.

- Disciplinarios estrictos
- Permisivos
- Creen que el niño es más importante que los adultos
- Desean estricta supervisión de todas las funciones de los Aventureros
- Padres académicos – Tienen estudios del desarrollo humano o psicología infantil, conocen las necesidades de los niños y están preparados para evaluar su programa
- Leales, padres ortodoxos –"si éste es un programa oficial de la iglesia, todo está correcto, y yo quiero que mi niño esté en el".

Por el entendimiento de los padres, líderes de los Aventureros pueden entender más rápidamente las razones por la que los padres ponen a los niños en el club. Posibles razones son:

- Saber dónde están los hijos durante las dos horas o más cada semana que el niño está en las reuniones o actividades.
- Prepararlo para una investidura.
- Porque otros padres tienen a sus niños en el club.
- Enseñarles disciplina y respeto por los dirigentes.
- Facilitar la sociavilización de un solo hijo que necesita cultivar amistades y disminuir tendencias hacia el egoísmo.
- Desarrollar ciertas habilidades en artes y manualidades y aprender a sobrevivir en la naturaleza.
- Porque la membresía en algún club conlleva prestigio.
- Porque ellos esperan que el niño tenga éxito donde los padres han fracasado.
- Porque ellos lo admiran a usted y secretamente desean que su hijo se desarrolle para llegar a ser un consejero o director.
- Por causa de la ayuda espiritual que el club proporciona.

Algunos métodos probados para asegurarles a los padres su interés por sus hijos son:

- Llamadas por teléfono.
- Una carta mensual.
- Conversación persona a persona.

El contacto personal es muy significativo para los padres. En adición a lo anterior, los lideres (directores, subdirectores o consejeros) debieran:

- Dar a conocer a los padres los informes mensuales o anuales del club de Aventureros.
    - Explicar el propósito y objetivos de los Aventureros
    - Tener un programa para honrar a los padres, mensual, trimestral o anualmente.
- Invite a los padres a ayudar en formas específicas tales como:
    - Manejar un carro
    - Emplear sus talentos y habilidades en las actividades del club.

    - Ofreciendo sus casas para una fiesta o reunión social
    - Dando dinero para apoyar al club
- Exprese gratitud y explique como la contribución de los padres ayuda a los niños.
- Para fortalecer el apoyo de los padres es esencial involucrarlos en el programa de los Aventureros y anotar su apoyo en el cumplimiento de los requisitos de las clases y especialidades.

Refiérase a la sección de la Red Familiar de Aventureros para más información con relación a como trabajar con padres de aventureros.

Tipos de Familias

- Familias no-Cristianas
- Familias Cristianas
- Familias múltiples ingresos
- Familias con miembros deshabilitados (con desafío)
- Parejas homosexuales
- Abuelos como padres
- Padres divorciados a separados
- Padre soltero
- Madre soltera
- Padres adolescentes
- Familia mezclada

La Red Familiar del Aventurero

La Red Familiar del Aventurero es…

- **Un evento regular** que se puede tener mensualmente durante la reunión de los niños del Club de Aventureros, o en cualquier otro momento que sea conveniente. Puede incluir oradores especiales, videos, grupos de estudio de libros, o momentos para compartir.
- **Una oportunidad,** especialmente para los padres y otras personas responsables de los Aventureros, para compartir inspiración, apoyo e información que pueda ayudar a sus familias a ser hogares felices y saludables para que los niños crezcan en Jesús.
- **Valiosa.** La Red Familiar del Aventurero reafirma el ministerio de los padres como de primordial importancia. La confianza y tranquilidad de los padres aumentará miembros ellos comparten los gozos y gustaciones de la paternidad con otros padres en el grupo de la RFA.
- **Sencilla para comenzar.** El director del club de Aventureros o el coordinador de la Red Familiar del Aventureros se reúne con los padres para establecer la

orientación del club, luego usa el aporte de los padres y los materiales de la RFA par encontrar personas y recursos que ayudarán a llevarlo a cabo.

Pasos para organizar una Red Familiar del Aventurero

-

- Aprenda acerca de la Red Familiar del Aventurero: estudiando los materiales de recursos de esta sección; asistiendo a un evento de entrenamiento del personal de Aventureros; y/o consultando con el director de Aventureros de su asociación.
- Hable con el personal y los padres de los Aventureros acerca de la Red Familiar del Aventurero.
- Obtenga la aprobación de su pastor local, el director de ministerios familiares, y la junta de la iglesia. Comente cómo se puede coordinar con los demás ministerios de la iglesia.
- Vea la lista de temas sugerentes para el primer año. Ajuste la lista a las necesidades de su grupo:
  - Añadiendo temas que usted sabe que le interesan a los padres.
  - Eliminado temas que escoja no tratar este año.
  - Cambiando las palabras de los títulos de los temas para hacerlos más atractivos al grupo de padres.
- Establezca la fecha para la noche de apertura y planifique su programa.
- Distribuya panfletos y hojas de temas de la Red Familiar del Aventurero a todos lo padres de Aventureros.
- En el programa de apertura, escoja los temas que se tratarán en el año entrante. Pida a los padres sugerencias acerca de cómo desea que se enfoquen los temas, a quién conocen que podría ayudar, qué materiales hay disponibles, y cuán a menudo desean reunirse.
- Haga un calendario de las reuniones de la Red Familiar del Aventurero y los temas del año entrante.
- Planifique su primera reunión de la Red Familiar del Aventurero. Escoja los resultados de aprendizaje que desea para los padres, y luego programe basándose en sus objetivos.
- Planifique la publicidad, los oradores y los materiales necesarios para cada reunión. Obtenga ideas de los padres para ayudarle a saber qué funciona y qué necesita mejorar.

	Se espera que los padres asistan a las reuniones de RFA como parte de su responsabilidad como miembros del Club de Aventureros.

Ideas para atraer a los padres a la red Familiar del aventurero

-

1. Espere que todos los padres de los Aventureros asistan a las reuniones de la RFA como su deber como parte de la membresía.
2. Tenga las reuniones en momentos en que los padres y el personal del Club de Aventureros puedan estar presentes.

3. Proveer atención para los niños no es requisito, pero es una ayuda para los padres.

Consiguiendo que vengan.

1. Envíe panfletos a cada familia de Aventureros una o dos semanas antes de la actividad. (si es posible, envíelos por correo. Los aventureros se destacan por depender los papeles).
2. Provea un calendario de las actividades de la Red Familiar del Aventurero.
3. Organice su red alrededor de los padres de los Aventureros, luego escoja tardes selectas disponibles para la iglesia y la comunidad.
4. Coloque un póster en la cartelera de la iglesia. Reálcelo con color, el logo de la RFA, láminas, estrellas, etc.
5. Pida a su pastor, el director de ministerios personales o familiares, o el director de Escuela Sabática que recomienden la red Familiar del Aventurero a los padres.
6. Trate de tener un programa anual para los padres en un ambiente fuera de la iglesia para atraer a padres de la comunidad. Invite a agencias del servicio social etc., a ser coauspiciadores del evento.
7. Tener una reunión de invitados que esté abierta para aquellos que no sean padres de Aventureros. Invite a los padres de los Aventureros a traer amigos. (es una fantástica oportunidad de alcanzar a otros).
8. Enviar información a la radio y calendario de los periódicos de la comunidad. (Ellos generalmente necesitan la información con dos semanas de anterioridad)
9. Envíe un comunicado de prensa o un artículo breve al periódico local.

Trayéndolos de nuevo

1. Incluya a los padres de los Aventureros en la toma de decisiones. Pida sus presencias en cuanto a la hora y temas de las reuniones.
2. Asegúrese de cada persona es saludada individualmente y recibe la bienvenida de por lo menos una persona.
3. Asegúrese de que todos se conocen por el primer nombre. Si es necesario, use un rompehielos para aprender los nombres o use etiquetas.
4. Siempre provea tiempo para la interacción a través de de rompehielos, comentarios o un refrigerio.
5. Un refrigerio sencillo atrae y hace a las personas sentirse bienvenidas. Sirva algo que represente el énfasis de salud de la iglesia Adventista. (Galletas, jugo de frutas, fruta fresca, etc.)
6. Manténgase en contacto cercano con los padres para recibir ideas y comentarios.

<u>Lo que los padres experimentarán al entrenar a sus hijos.</u>

Educar adecuadamente a un niño es la mayor expresión de amor verdadero que los padres pueden dar a sus hijos. Ninguna cantidad de posesiones materiales podrán tomar el lugar de padres que de veras se preocupan por sus hijos. Si usted ama de veras a sus hijos, edúquelos. Los padres y los niños recibirán las bendiciones

prometidas por Dios. La instrucción desarrolla el carácter del niño para reflejar la semejanza divina. Es la tarea más importante que se ha confiado a los padres.

Bendiciones

- Proverbios 10:1 – El hijo sabio alegra al padre.
- Proverbios 23:24-25 – Mucho se alegrará el padre del justo, y el que engendra sabio se gozará con él. Alégrese su padre y su madre, y gócese la que te dio a luz.
- Proverbios 29:17 – corrige a tu hijo y te dará descanso, y dará alegría a tu alma.
- Proverbios 31:28 – Se levantan sus hijos y la llaman bienaventurada; y su marido también la alaba.
- Isaías 8:18 – He aquí, yo y los hijos que me dio Jehová somos señales y presagios en Israel, de parte de Jehová de los ejércitos, que mora en el monte de Sión.

Maldiciones

- Proverbios 10:1 - …pero el hijo necio es tristeza de su madre.
- Proverbios 17:21 – El que engendra al insensato, para su tristeza lo engendra; y el padre el necio no se alegrará.
- Proverbios 29:15 – La vara y la corrección dan sabiduría; mas el muchacho consentido avergonzará a su madre.

<u>Los padres rinden cuentas</u>

Dios los confió a ustedes

- Job 33:4 – El espíritu de Dios me hizo, y el soplo del Omnipotente me dio vida.
- Salmos 139:13-16 – Porque tú formaste mis entrañas; tú me hiciste en el vientre de mi madre. Te alabaré; porque formidables maravillosas son tus obras; estoy maravillado, y mi alma lo sabe muy bien. No fue encubierto de ti mi cuerpo, bien que en oculto fui formado, y entretejido en lo más profundo de la tierra. Mi embrión vieron tus ojos, y en tu libro estaban escritas todas aquellas cosas que fueron luego formadas, sin faltar una de ellas.

Rendir cuenta a Dios.

- Salmo 127:3 – He aquí herencia de Jehová son los hijos; cosa de estima el fruto del vientre.
- Jeremías 13:20 – Alzad vuestros ojos, y ved a los que vienen del norte. ¿Dónde está el rebaño que te fue dado, tu hermosa grey?

Los niños serán entrenados por sus padres

- Deuteronomio 6:4-7 – Oye, pues, oh Israel, y cuida de ponerlos por obra, para que te vaya bien en la tierra que fluye leche y miel, y os multipliquéis, como te ha dicho Jehová el Dios de tus padres. Oye Israel: Jehová nuestro Dios, Jehová uno es. Y amarás a Jehová tu Dios de todo tu corazón, y de toda tu alma, y con todas tus fuerzas. Y estas palabras que yo te mando

hoy, estarán sobre tu corazón; y las repetirás a tus hijos, y hablarás de ellas estando en tu casa, y andando por el camino, y al acostarte, y cuando te levantes.

- Efesios 6:4 – Padres, no provoquéis a ira a vuestros hijos, sino criadlos en disciplina y amonestación del Señor.
- Proverbios 22:6 - Instruye al niño en su camino, y aun cuando fuere viejo no se apartará de él.

Los niños deben honrar a su padre y a su madre

- Éxodo 20:12 – Honra a tu padre y a tu madre, para que tus días se alarguen en la tierra que Jehová tu Dios te da.
- Efesios 6:12 – Honra a tu padre y a tu madre, que es el primer mandamiento con promesa.

Autoridad paternal

Dios ha establecido a los padres como sus autoridades gobernantes en la tierra. A ambos les ha asignado el derecho de gobernar a los niños y el poder necesario para hacerlo conforme al plan de Dios. Los padres son un eslabón directo a a través del cual los niños pueden recibir instrucción durante su infancia.
Los padres proveen a los niños con protección, dirección, e instrucción. A causa de la autoridad concedida por Dios, los padres tienen el derecho de establecer normas para sus niños y de esperar que ellos las sigan.
También tienen el poder para administrar justicia y disciplina en caso de desobediencia o para recompensar la conformidad con su liderazgo. Los padres son símbolo y representación de la autoridad de Dios hacia los hijos.

Los niños deben obedecer

- Colosenses 3:20 – Hijos, obedeced a vuestros padres en todo, porque esto agrada al Señor.

La protección de Dios a la autoridad de gobernar de los padres

- Mateo 15:4 – Porque Dios mandó diciendo: Honra a tu padre y a tu madre, y; el que maldiga al padres o a la madre, muera irremisiblemente.
- Éxodo 21:15,17 – El que hiriere a su padre o a su madre, morirá. Igualmente el que maldijere a su padre o a su madre, morirá.
- Deuteronomio 27:16 – Maldito el que deshonrare a su padre o a su madre.
- Deuteronomio 21:18-21 – Si alguno tuviere un hijo contumaz y rebelde, que no obedeciere a la voz de su padre ni a la voz de su madre, y habiéndole castigado, no les obedeciere; entonces lo tomarán su padre y su madre, y lo sacarán ante los ancianos de su ciudad y a la puerta del lugar donde viva; y dirán a los ancianos de la ciudad: Este nuestro hijo es contumaz y rebelde, no obedece a nuestra voz; el glotón y borracho. Entonces todos los hombres de sus ciudad lo apedrearán, y morirán; así quitarás el mal de en medio de ti, y todo Israel oirá, y temerá.

	Los padres deberán ser reconocidos como los "ministros de relaciones" claves, quienes más que cualquier otra persona pueden crear un sentido de confianza, amor y preocupación que es el fundamento al desarrollo de la "receptividad" hacia la fe. Los padres deben ser vistos como los "evangelizadores primario" de sus hijos. Ningún factor influencia tanto el desarrollo de la fe de las personas como el testimonio y la vida de fe de los padres. Aquellos que trabajan con los niños o con ministerios juveniles deben ayudar a los padres a cumplir con este rol vital ofreciendo un sistema de apoyo (programas) para los padres con niños adolescente en desarrollo

La bendición del cielo

La promesa de Dios de bendecir a los niños

- Efesios 6:2,3 – Honra a tu padre y a tu madre que es el primer mandamiento con promesa; para que te vaya bien, y seas de larga vida sobre la tierra.
- Éxodo 20:12 – Honra a tu padre y a tu madre, para que tus días se alarguen en la tierra que Jehová tu Dios te da.
- Proverbios 2:1,2 – Hijo mió, no te olvides de mi ley, y tu corazón guarde mis mandamiento; porque largura de días y años de vida y paz aumentarán.

"Algunas casas tienen alguna pequeña iglesia en sus hogares. El amor mutuo une los corazones y la unidad que existe entre los miembros de la familia predica el sermón más efectivo que podría predicarse en cuanto a la santificación práctica. Mientras los padres fielmente cumplen con su tarea en la familia, frenando, corrigiendo, aconsejando, amonestando, y guiando, el padre como sacerdote de la casa, la madre como una misionera del hogar, ellos están llenando la esfera que Dios espera que llenen. Cumpliendo con fidelidad su tarea en el hogar, están multiplicando las agencias para hacer el bien fuera de la casa. Se están capacitando para servir mejor a la iglesia. Enseñando a su pequeño rebaño con discreción, uniendo a sus niños a ellos mismos y a Dios, los padres y madres se convierten en obreros junto con Dios. La cruz es levantada en sus hogares. Los miembros de la familia se convierten en miembros de la familia real de lo alto, hijos del Rey celestial" (manuscritos 56,1899)

El botón de los padres de los Aventureros

Hay un botón por cada clase para los padres que han demostrado su compromiso a través de una participación regular en el Club de Aventureros y en la Red Familiar del Aventurero.

Los criterios para recibir un botón pueden incluir:

- Asistencia regular a las reuniones de la Red Familiar del Aventurero.
- Apoyo al liderazgo del club de Aventureros
- Participación de los niños e investidura en el currículo de las clases del Club de Aventureros